TVガイド 特別編集 定価840円

BOOK in BOOK【冒険ナビゲートブック】+豪華3大特典

Wii

THE LEGEND OF ZELDA Skyward Sword™

ゼルダの伝説 スカイウォードソード

ゼルダの伝説 スカイウォードソード ファンブック



SPECIAL INTERVIEW
「ゼルダの伝説」シリーズの生みの親
宮本茂 ロング インタビュー
〜「スカイウォードソード」を語る

シリーズ誕生25周年記念最新作

[ゼルダの伝説 スカイウォードソード]を遊びつくす!!

SPECIAL TALK
プロデューサー・青沼英二×『ゼルダの伝説』ファン代表・夏菜

PLAY IMPRESSION
スチャダラパーの誌上先行体験リポート

豪華3大特典
何度でも貼り直せる
特大両面ポスター
スペシャルデコシール
ピアノアレンジCD&スコア


Nintendo
Wii
大切な人の、助けになりたい。
THE LEGEND OF
ZELDA
SKYWARD SWORD
発売中
ゼルダの伝説 スカイウォードソード
CERO
A
全年齢対象
©2011 Nintendo
www.nintendo.co.jp

TVガイド特別編集 ゼルダの伝説 スカイウォードソード ファンブック 特別綴込付録 スペシャルデコシール



©2011 Nintendo

ゼルダの伝説 スカイウォードソード

TVガイド特別編集

『ゼルダの伝説 スカイウォードソード』ファンブック

豪華3大特典

キービジュアルを使用したド迫力の仕上がり！

●特大両面ポスター

何度でも貼り直せる！
いろんなものを楽しくデコレーションしよう！

●スペシャルデコシール

ゲーム中の名曲をピアノアレンジで収録！

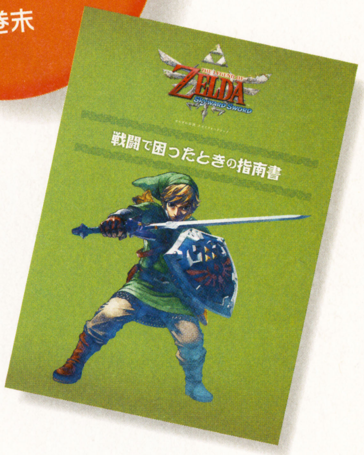
●ピアノアレンジCD



袋とじ
冒険ナビゲートBOOK
～謎解きに関するヒントの書～
33

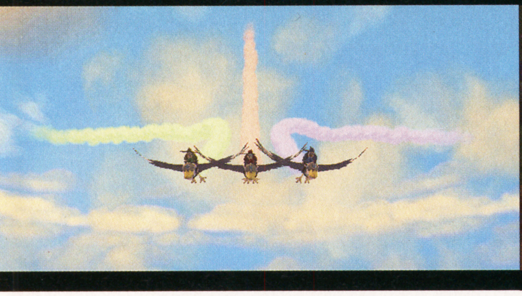


取り外し
冒険ナビゲートBOOK
～戦闘で困ったときの指南書～
巻末



【目次】









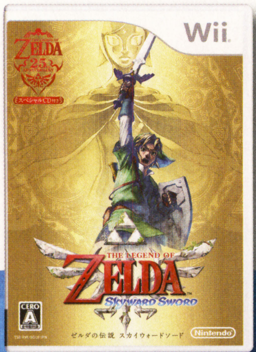
シリーズ25年目の集大成！かつてない遊びのボリュームと密度を実現した待望の最新作がここに!!

日本のみならず世界的な人気のアクションアドベンチャー『ゼルダの伝説』。その本編シリーズ最新作『ゼルダの伝説 スカイウォードソード』が、Wii 専用ソフトで登場！　本書では、同作の魅力をガイド&攻略 BOOK や多彩な企画で余すところなく紹介します。プレイ前の予習に、プレイ中のナビゲート役としてぜひ活用してください！

『ゼルダの伝説』シリーズとは

任天堂のファミリーコンピュータ ディスクシステム第１弾ソフトとして、1986 年にシリーズ第１作『ゼルダの伝説』が発売。剣と魔法のファンタジー世界を舞台にしたアクションアドベンチャーで、壮大なストーリーや多彩なアクション、謎解き要素で絶大な人気を博す。その後も家庭用ゲーム機や携帯ゲーム機などで次々にシリーズ作品が発売される一方で、『リンクのボウガントレーニング』『チンクルのばら色ルッピーランド』といったスピンアウト作品も生まれている。『ゼルダの伝説』シリーズとしては、2011 年２月に誕生 25 周年を迎えた。

ゼルダの伝説 スカイウォードソード



Wii ゼルダの伝説 スカイウォードソード
任天堂　発売中　6,800 円
※ゼルダ 25 周年パック 8,800 円
アクションアドベンチャー
Wii モーションプラス専用
© 2011 Nintendo

新たな冒険の始まり――
『スカイウォードソード』の世界へようこそ



空に浮かぶ島「スカイロフト」で暮らすリンクやゼルダ。ある日、ゼルダが竜巻に巻き込まれ地上へ落ちてしまう。彼女を追うため地上に降りることを決意するリンクだが、そこは謎に満ちた場所だった――。

空に浮かぶ島「スカイロフト」から始まる壮大なアドベンチャー

スカイロフトでの平穏な日々から一転、主人公のリンクはゼルダを追う冒険へと旅立つ。謎を解きながら様々な場所へ行き、強敵と対峙しながらゼルダを見つけることはできるだろうか？



⬅騎士を目指し騎士学校に通うリンク。学校では教師やライバル達が登場する。



⬅剣道場で剣を入手。ここでWiiリモコンを使った剣の使い方を学ぶことに。



➡盾はヌンチャクリモコンで使用。マスターすれば敵の攻撃を跳ね返すことも。

剣と盾を手に入れる

ライバルたちと「鳥乗りの儀」へ

人と鳥の絆が試される「鳥乗りの儀」ではライバルの邪魔も！ここで優勝するとゼルダから栄誉の品がもらえる。





⬆黄色い鳥（ロフトバード）がつけている鳥の彫刻を先に手にした者が勝者となる。

ゼルダを追うため地上へと旅立つ

鳥乗りの儀のあと、行方不明となるゼルダを追って、光の柱を通り地上へと向かうリンク。そこで待ち受けるものとは!?





ファイ

リンクが持つ剣に宿る精霊。冒険に先立ち様々な手助けをしてくれる。

大神官ゲポラ

騎士学校の校長であり、ゼルダの父親でもある人物。リンクを温かく見守っている。

リンク

スカイロフトで騎士学校に通う主人公。地上に落ちたゼルダを追うため、剣の精霊ファイと共に地上に降り立つ。

ゼルダ

スカイロフトに住むリンクの幼なじみ。「鳥乗りの儀」では女神様の役を担うが、その後地上へ落ちてしまう。

バド

何かとリンクの邪魔をするバドと手下達。実はゼルダのことが好きで、彼女と仲が良いリンクに嫉妬している。

立ちはだかる敵たち

ギラヒム

自らを魔族長と名乗る人物。リンクの行く手を阻む強敵として序盤から登場する。



冒険の舞台となる大地

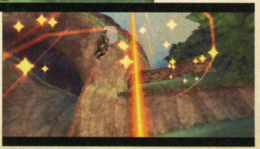
スカイロフトでは伝説となっていた地上世界。リンクはスカイロフトを拠点にしながら、個性的な3つの地域を巡りつつゼルダを追うことになる。

空と大地を行き来しよう

地上では特定の場所からスカイロフトに戻ることが可能。スカイロフトでアイテムなど補充し冒険に備えよう。



⬅銅像のようなモニュメントではセーブができる。



➡モニュメントから大空に帰還できる。

スカイロフト(大空)

冒険の拠点となる大空に浮かぶ島。その昔、女神様が悪から人間を守るために奇跡の力でつくったと言われており、中央に女神様の像がそびえている。





あずかり屋 ⬆持ちきれなくなったアイテムを預かる店。



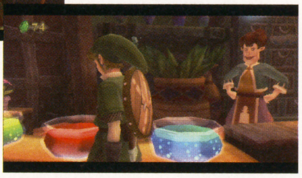
ジャンク屋 ⬆アイテムを使い武器やアイテムを強化する店。



道具屋 ⬆冒険で役立つ様々なアイテムを販売する店。



占い屋 ⬆リンクの未来の運勢を占ってくれる占い師の店。



クスリ屋 ⬆冒険に必須となる様々なクスリを販売する店。



⬆食堂のおばさん。スカイロフトにはさまざまな人物が住んでいる。

ラネール地方

砂漠化が進んだ地域で、広大な砂の大地が広がる。ここには砂の渓谷や鉱山、洞窟があり、外側にはラネール砂海という砂の大海が広がっている。



⬆広大な砂漠が広がるこの場所には、どんな秘密があるのだろう？



オルディン地方

今も噴火を続ける活火山を擁する火山地帯。山だけでなく建物の中にも溶岩が溢れており、炎をおびた魔物たちが数多く生息していると言われている。





⬅リンク達の目前にそびえる火山。この火山の山頂を目指すことに。



➡滑り台のような砂道を滑り落ちる。途中、ルピーなどのアイテムが落ちている。





亜人族との出会い
モグマ族

オルディン地方に住む宝好きの亜人。鋭い爪で地中を掘り進み、地下に住んでいる。

フィローネ地方

豊富な水源を持ち、緑豊かな森を中心にした地域。森の中には神殿があり、森の先にはフロリア湖という湖がある。リンクが最初に降り立つ場所でもある。







⬆森の奥に建つ神殿。ファイのアドバイスを聞きながら進むことに。



亜人族との出会い
キュイ族

リンク達と会話が可能な亜人族。敵が襲来すると背中のコブで草木に擬態化する。





亜人族との出会い
パラゲ族

フロリア湖に住む亜人。キュイと同じように人語を解し、リンク達と会話ができる。



⬆とある場所では、フィローネ地方を統治する水の大精霊と出会う。



➡池の奥に神殿らしき建物が。謎を解いて先に進めるだろうか？



『スカイウォードソード』の魅力

本作はたくさんの魅力にあふれている。ここでは特に注目したい部分について、じっくり見ていこう。

縦横無尽のアクション

リンクは様々なアクションをしながら先へと進む。ただ前に進むだけでなく、物を動かしたり泳いだりよじ登ったりと、何ができるか探すのも楽しみのひとつだ。





斬る



行く手をはばむ木も、剣で斬れば進めるように。行き止まりでもあきらめないのがポイント。

使う

垂れ下がるロープなどはつかまってみよう。ジャンプで向こう側へ行けることも。



移動

崖のヘリをつかんで移動したり、ツタ登りも可能。怪しいと思ったら登ってみるのも手。



アクションポイント

ゲージに注目！

ダッシュやツタ登りでは、緑色の「がんばりゲージ」を使う。ゲージがなくなるとスタミナ切れになるので注意が必要。

泳ぐ

水中では泳いで移動できる。上下左右関係なく動けるのが、地上と違う楽しみのひとつ。

動かす

丸太や箱などは動かせることも。どかせるだけでなく台として使うことができる場所も。





⬆水中では体を回転させるスピンが可能。敵からの攻撃を避けるのにマスターしたい。



⬅段差が必要な場所や届かない場所があったら、周りに何かないか探してみよう。



走る・よける

岩が転がり落ちてくる斜面を駆け上がるリンク。ダッシュと左右の動きの組み合わせ。

Point Word



ゴロン族

シリーズお馴染みのキャラ。本作では地上のいろいろなエリアで会うことができる。





テリー

飛行ショップを営む主人。なんと自分で自転車をこいで発電しながら店を飛ばしている。



剣と盾

初期からの基本アイテムは剣と盾。剣は冒険において重要な役割を果たすことになる。

Wiiモーションプラスで アクションがパワーアップ

本作最大の特徴は、なんといってもWiiモーションプラスの機能。Wiiリモコンで剣を操ったりアイテムを使ったり、さらにダウジングしたりとマルチに活躍する。



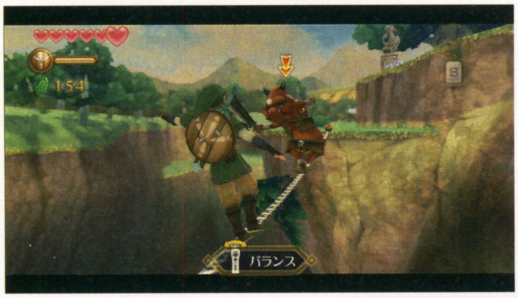
⬆ボコブリンとの戦い。こちらの剣筋を読んで防御してくることがあるので要注意。

剣で戦う

Wiiリモコンの動きに連動して剣が動く。縦横に切るだけでなく、相手の隙を狙って切り込んだりと、まるで自分が剣を振っているような感覚が味わえる。



➡バトルではファイがアドバイスしてくれることも。ここでは腹部の弱点を教えてくれる。



⬅⬇綱渡り状態でも前や後ろから敵が迫って来ることが！　慌てずバランスを取ろう。



バランスをとる

Wiiリモコンを縦に構えてバランスを取るのが綱渡り。左右に動かすと連動してリンクも動くので、落ちないように調節しながら誘導しよう。

CHECK

とどめをさす

敵が倒れたら剣を振りかざしてとどめ！　特に何度も起き上がる敵には有効な手段だ。

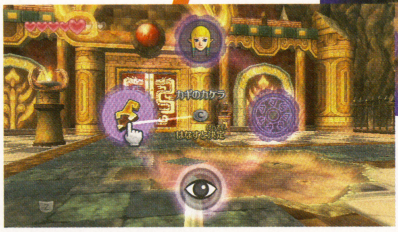


ダウジングで探す

Wiiリモコンをダウジングアイテムとして使用することが可能。探し物の方向や距離がわかるので、穴に埋まっている場合などのアイテム発見に役立つ。



⬆ダウジングで鍵を選ぶと、紫のマークが出現。この方向を探してみよう。



⬆神殿のような建物があるが鍵がかかっていて入れない。そんなときはダウジング。



⬆ダウジングでは、ファイが剣先を使ってアイテムなどを探してくれる。



⬆剣先を向けた方向に丸い紫色の印が現れる。この先に目的のものがあるということ。これでアイテムも人物も探すことが可能。



冒険を進めるための謎解き

シリーズで好評なのが謎解き。本作では様々なアイテムが登場し、それらを駆使することで謎を解くことができる。行き詰まっても諦めずにチャレンジしよう。



⬅目玉のような扉が道をふさぐ。剣を動かすと目も動くが……？





扉を開けるには？

扉の鍵を見つけても形が合わない。そんなときは鍵の向きをクルクル変えてみよう。



高く遠くへ！

ムチを入手したら試したいのがコレ。ムチをロープ代わりにすればジャンプ移動も可能。



⬆壁にあるフックのような物にムチをくっつけて思い切りジャンプ！

冒険で出会う謎はコレだ！

数多くの謎解きの中から少しだけ謎を紹介。これらの謎を解くことができるだろうか？



⬆回転する台と柱、針の壁、スイッチ。どのアイテムでどう動かすかがポイントになってくる。

移動方法は？

水や風などで移動できることも。先に進めなくなったら通路以外を探してみるのもOK！



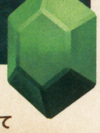
⬅噴水のような場所。水の勢いを使って上の階に移動することができる。



⬅橋がないので、この先に進めない。周りをよく観察すれば、何かヒントが見えてくるかも？

Point Word





ルピー

冒険で手に入るお金で、色によって金額が違う。ショップモールでの買い物に使うことができる。

ロフトバード

「鳥乗りの儀」での相棒となる鳥。リンクの鳥は赤でゼルダの鳥は青色の翼を持っている。



⬆Wiiリモコンを使ってロフトバードを操作することで、大空の世界をも冒険していくことになる。

精霊

リンクの剣に宿る精霊。普段は剣と同化しているが、各所で実体化してはアドバイスをくれる。





⬅地上を知らないリンクにとってファイの情報は貴重なもの。

アイテムを使って さらなるアクションへ

冒険の途中で多種多様なアイテムを発見する。それらを使うことで先に進めるようになったり、新たな場所へ行けるようになったりと重要な役割を担っている。

パチンコ

高い場所や遠い場所に弾を当てるだけでなく、敵をひるませることもできる道具。





⬆よじ登れるはずのツタに敵の姿が！パチンコを当てて敵を倒しておこう。

ビートル

虫の形をした機械。好きな方向へ一定時間飛ばし、様々な工作をさせることができる。






⬆ビートルは対象物を切断することができる。ここで糸を切ると……。




⬆強風を吹きつけると仕掛けや物を動かすことも可能。

まほうのツボ

自由に風を吹き出すことができるツボ。遠くの物や重い物を動かす強風も出せる。

➡狭い場所に転がせば、その先のものや場所で爆発させることも！





バクダン

その場で爆発させるだけでなく、離れた場所に転がして爆発させることもできる道具。



⬇ムチを引っかければ離れた物を動かすことができる。



ムチ

先端が物にくっつく道具。引っかけて動かしたりロープ代わりにしたりと用途は多彩。




虫捕り網

Wiiリモコンを振って、実際に網を振っている要領で虫を捕ることができる道具。



弓

Wiiリモコンで照準を合わせて矢を放つ。遠くにいる敵を先に倒すことができる。



知恵と技を駆使するボス戦

ただ剣と盾を使うだけでは倒せないのがボス達。動きや弱点を見極め、時にはアイテムを使うことも必要になる。まずは相手をよく観察することが重要だ。



獄炎大岩
ベラ・ダーマ

オルディン火山のどこかでリンクを待ち受けるボス。全身が硬く、口からは火の玉を吐き出してくるやっかいな相手。



⬅全身が炎に包まれた硬い体は、剣でも弾かれそう。

魔蝕神器
ダ・イルオーマ

古の大石窟を守護する古代兵器。進入する者を決して許さず、6本の腕と武器を使ってリンクに迫ってくる。





➡腕の動きをよく見ること。むやみに攻撃するのはNG。

魔族長
ギラヒム

自ら魔族長と名乗るが、その正体は不明。初登場ではリンクの剣を片手で止めるといった圧倒的な力を見せつける。







➡一瞬の隙をついてギラヒムに一矢報いるリンク。

ボス以外のバトルもチェック

スタルフォス

2本の剣を使って攻撃するだけでなく、リンクの攻撃を受け止めることもある。



ヒドリー

長いしっぽを持つ鳥のような姿の魔物。空からの攻撃には十分に注意したい。



くされボコブリン

醜い姿のボコブリン達。1度倒れても起き上がってくるので、必ずとどめをさそう。



緑チュチュ

水辺に棲息する魔物の一種。まるでスライムのように体が柔らかく動くのが特徴。

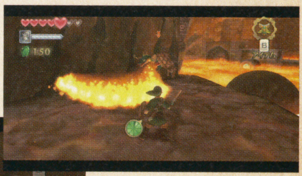




⬅真っ二つに一刀両断！ ただし放っておくと、すぐにくっついてしまう。

リザルフォス

動きが素早く、複数の攻撃パターンで襲ってくる。まずは回避することに集中しよう。





⬅長いしっぽを振り回して攻撃してくることがあるので注意。

ほかにもお楽しみ満載

冒険を通じてのバトルや謎解き以外にも、本作にはお楽しみ要素がギュッと詰まっている。冒険の合間の息抜きや、冒険をより有利にするために挑戦してみよう。

ミニゲームをやり込む

竹のスパスパ斬り

竹で囲まれた島で楽しめるミニゲーム。制限時間内に1本の竹をどのくらい斬り続けられるか、いざ腕試し！

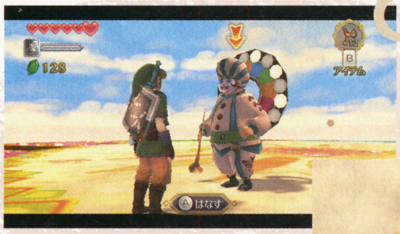




⬆1本の竹を斬り続け、好記録を出すとアイテムゲット。

ダイビングルーレット

ドドというおじさんが運営するルーレットのミニゲーム。島自体もルーレットの形で、その名も「ルーレッ島」！





➡うまく色つきのマスに着地できたらルピーがもらえる！

ドキドキルピー掘り

穴を掘って、ひたすらルピーをゲットしていくミニゲーム。ただし、途中でバクダンが出たら、そこでゲーム終了！





⬆どこにバクダンが埋まっているか予想しながら掘ろう。

ショップモールでのお楽しみ

ジャンク屋

必要なお宝さえあれば、武器やアイテムを改造してくれる店。より強力な武器などを手に入れることができる。





⬆先に必要なお宝を確認しておくと集めやすくなる。

クスリ屋

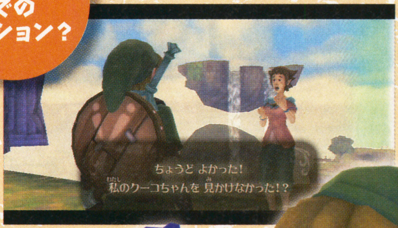
クスリ屋の隣にある、クスリを調合してくれる店。購入できるクスリと虫を調合し、より強力なクスリに強化できる。



⬆調合に必要な虫は、世界各地で虫捕り網を使って集めよう。



スカイロフトでのミッション？



⬅スカイロフトでは、たまに困っている人を見かける。手助けしてあげると何かがもらえることも。



このほかにもいろいろ！

女神キューブ

各地にある女神キューブを見つけたら、スカイウォードを当てよう。すると、雲の上にある宝箱が反応し開封できるように！



サイレンの世界

リンクの心の成長に必要な試練の場。制限時間内に光るしずくを集める必要があるが、敵に襲われるとゲームオーバーに。





SPECIAL TALK

『ゼルダの伝説 スカイウォードソード』
プロデューサー

青沼英二

×

『ゼルダの伝説』シリーズ
ファン代表

夏菜

『ゼルダの伝説 スカイウォードソード ファンブック』特別企画第1弾は、『スカイウォードソード』プロデューサーの青沼英二氏と、自他ともに認めるゲーム好きにして『ゼルダの伝説』の熱烈なファンである女優の夏菜さんによるスペシャルトーク。夏菜さんの『ゼルダの伝説』との出会いや思い出エピソード、青沼氏による制作秘話、そして『スカイウォードソード』の楽しみ方まで、2人の白熱トークを一挙公開します！

撮影／門嶋淳矢　STYLING／城田望　HAIR&MAKE／平井寛功

夏菜　はじめまして！　弱冠22歳で、弟が2人いて、いつも『ゼルダの伝説』を一緒に楽しんでいます。3DSも私が買ったのに、なぜか一番年下の高1の弟がやっています（笑）。まだ小さい頃から、NINTENDO64の『時のオカリナ』を遊んでいたので、今日は本当に楽しみにしていました。よろしくお願いします！

青沼　任天堂で『ゼルダの伝説』のプロデューサーをしている青沼です。48歳です。『ゼルダの伝説』は『時のオカリナ』からつくるようになったので、14年くらい携わってますね。

夏菜　もうすごい！　私たちファンからしたら神です、本当に(笑)。

青沼　えっ？　そんなオーバーな…でも、ありがとうございます(笑)。

夏菜　私が幼稚園の頃、スーパーファミコンがあった時代なんですよね。スーパーファミコンでまずゲームデビューして。たぶんお父さんと一緒にやった『スーパーマリオ』が初めて遊んだゲームだと思います。小学生の頃もいろんなゲームで遊びましたが、一番思い出に残っているのが『ゼルダの伝説』なんです。『大乱闘スマッシュブラザーズ』や『星のカービィ』も楽しかったんですけど、どっぷり夢中になったのは『ゼルダの伝説』なんです。中学校でも『ゼルダの伝説』がきっかけでRPG好きになってしまったくらい。NINTENDO64の『時のオカリナ』は遊びすぎてカセットの接触が悪くなって、フーフーって吹いても動かなくなっちゃったんです…。

青沼　本当は息を吹きかけちゃいけないんだけど（笑）。でもそこまで遊んでもらえたのはうれしいです。やっぱり、弟さんと一緒に遊んだのがきっかけだったんですか？

夏菜　まずはお父さんと遊んだのが楽しくて。お父さんがきっかけですね。お父さんとは今もゲームをします。

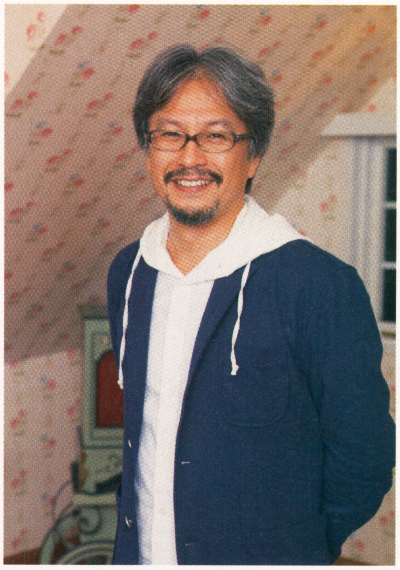
青沼　家族そろってですか？

夏菜　はい。みんなで家にいて。弟もゲーム好きでわりとインドア派なんですけど、「あそこどうやってクリアした？」とか話ができて、助かっています。

青沼　そうやってみなさんでコミュニケーションをとってくださっているんですね。

夏菜　そうなんです。Wiiの『トワイライトプリンセス』も、「ここは誰々がやってよー」って言いつつ、みんなで一緒にワイワイ遊びました。

青沼　家族で遊んでもらうっていうのは



青沼英二 Eiji Aonuma

任天堂株式会社 情報開発本部 制作部所属。1998年発売のNINTENDO64ソフト『ゼルダの伝説 時のオカリナ』より、ディレクターとして『ゼルダの伝説』シリーズに携わる。以後、『ゼルダの伝説 トワイライトプリンセス』（Wii）まではディレクター、『ゼルダの伝説 夢幻の砂時計』（ニンテンドーDS）ではプロデューサーを担当。今回の『ゼルダの伝説 スカイウォードソード』でも、プロデューサーとして開発の陣頭指揮をとる。



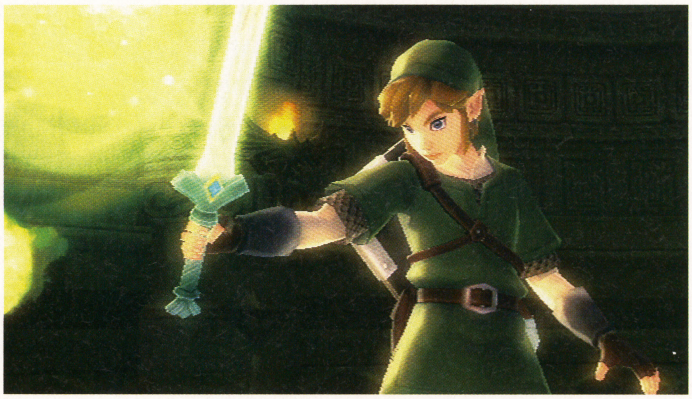
夏菜 Natsuna

1989年5月23日生まれ。埼玉県出身。トヨタオフィス所属。高校卒業後より本格的に女優として活動を始める。2010年、『君に届け』で映画デビュー。2011年公開の映画『GANTZ』ではメインキャストのひとり岸本恵 役を演じ、体を張った演技で注目を集めた。現在、テレビ朝日系ドラマ『俺の空～刑事編～』（御前一十三 役）ほか、12月9日OAの日本テレビ系ドラマ『らんま1/2』（早乙女らんま 役）にも出演。





私の家ではゲームも大事なコミュニケーションツール。家族みんな『ゼルダの伝説』を愛してやまないんです。



理想としているところなんです。なかなかそういう話を聞くことがないので、夏菜さんのご家族はいいなあと思いました。本当にありがとうございます。
夏菜　うちは本当に『ゼルダの伝説』を愛してやまない家族ですから。
青沼　そんなご家族にこそ、今回の『スカイウォードソード』はオススメですよ。
夏菜　『トワイライトプリンセス』はちょっと怖さもありましたけど、『スカイウォードソード』は明るいですよね。お子さんも怖がらずにできそうです。
青沼　今回は怖さより、ワクワクする感じを大事につくっています。

「草」を斬ってるだけでも『ゼルダの伝説』は楽しい

夏菜　青沼さんは、『ゼルダの伝説』をどうやってつくってこられたんですか？
青沼　僕は3D（『時のオカリナ』）になってから担当したんですが、実は最初、『ゼルダの伝説』をプレイした時は、あまりピーンとこなかったんです。というのも、僕はゲームがすごく下手なもので…。
夏菜　え？　任天堂の社員さんなのに!?
青沼　はい（笑）。最初のファミコン版をプレイした時、はじめの場所から出ようとすると、ゲームオーバーになっちゃって。敵を斬りにいってやられちゃうパターンですね。せっかちなので、先に早く進みたくて斬りにいこうとするんですけど。あれって、せっかちな人ほどやられやすい仕組みなんです。
夏菜　間をとってやらないといけないですよね。
青沼　そう。すぐ接触してダメージを受けるので、なかなか倒せなくて（笑）。その後、スーパーファミコン版の『神々のトライフォース』で、背景とかも具体的な絵になってきて。そうすると、周りも見ながら遊ぶのが楽しくなってきたんです。そこに草を斬るとか、いろんな遊びが入ってきて。
夏菜　そこからなんですか!?
青沼　そうなんです。ただ草を斬ってるだけで楽しいというのを、『ゼルダの伝説』が教えてくれた。ゲームって、こういうことをやってるだけでも面白いし、ゲームって呼べるんだと気づいたのが『ゼルダの伝説』だったんです。それまでは、宮本茂という人がディレクションをしていて、それを3Dにしようという時に、僕が開発チームに呼ばれたんです。
夏菜　『時のオカリナ』ですね。3Dよかったです！　あの奥行き感がすごくて…。
青沼　僕は大学時代に立体造形をやっていたので、3Dの感覚に自分が合っていたんです。しかもカラクリ人形をつくっていたので、仕掛けをつくるのも楽しかったんですよ。僕が子どもの頃、こんな世界があったら面白いだろうなぁ、と思っていたものを、今、3Dで具現化してる感じなんですね。だからゲームをつくっているという感じじゃなくて、当時いろんなものを見てワクワクした気持ち、こういうのってすごいな、と思ったことが頭

家族で遊んでもらうというのは理想としているところ。『スカイウォードソード』もぜひオススメしたいですね。





の中にたくさん残っていて、「次はこういうのをやったら面白いんじゃないの？」というのを形にしてるのが、僕のゲームづくりなんです。だから『ゼルダの伝説』をつくっているというより、見たことのない世界をつくって、そこにワクワクする出会いをつくって、どれだけそれを楽しくできるか？ということを毎日追求している……まあ、変なオヤジです(笑)。

夏菜　いえいえ！　変なオヤジじゃここまですごいものつくれません！（笑）。逆に、『ゼルダの伝説』をつくってる感じじゃないっていうのが、驚愕ですね。私は、まず謎解きにストーリー性があるのがツボだったんですが、さらに、行けないところがないじゃないですか。つかもうと思えばなんでもつかめるし、乗ろうと思えば乗れる。2次元じゃない感じですよね。

青沼　やってみたらできた、みたいなことですよね。

夏菜　そうなんです。そう思う瞬間がすごく多いんです。「ここ行けるのか？」と思うところに行けたりして。そこが私にとってのツボだったんでしょうね。発見するというか。もしかしたら、と思ってやってみたらできる。

青沼　そう。自分で考えて、試してみて、もしかしたら…できた！っていうのがうれしいですよね。

夏菜　謎解きとか難しい感じですけど、基本にあるのが、「こうできるのかな？と思ったらできた」という部分なんですよ。

青沼　『ゼルダの伝説』はそういう感覚を大切にしたいと思っていて、目の玉グルグルもそうですけど、トンボの原理で回してみたらできたとか。回したくなった、その“してみたい”気持ちのままやってみると実現する。それが体感として、うれしくなるんです。ここが一番の『ゼルダの伝説』の魅力じゃないかと思います。

夏菜　私は『ゼルダの伝説』が、どの部分から作られていくのか、すごく興味があるんです。やっぱりストーリーからつくられたりするんですか？



『スカイウォードソード』のミニゲーム「トロッコ」に挑戦！

ゲームの序盤や今作のポイントを夏菜さんに一通り遊んでもらったあと、同作のミニゲーム「トロッコ」にもチャレンジ。青沼氏の操作指導のもと、画面内を疾走するトロッコの動きに合わせて、Wiiリモコンを右へ左へ傾ける。1回目は途中で無念のミスとなってしまったが、そこは今でも『ゼルダの伝説』シリーズを遊び続けている夏菜さん。体を使ったバランス取りと巧みなWiiリモコンさばきで、2回目のチャレンジにして見事クリア！









青沼　いえ、最初にストーリーがあって、そういう話を元に進めましょう、っていう風に作ってるゲームソフトもあるかもしれませんが、任天堂はそういうつくり方はしてないです。
夏菜　ゼロからってことですか？
青沼　まず、遊びを考えるんです。今回だったらWiiモーションプラスで剣を振るとか、ダウンジングで物を探すとか、そういう遊びの部分をつくります。そのあたりができあがってくると、次は、何を探すんだ？って話になるんですね。そうなってくると、やっぱり究極はゼルダを探すことなんじゃないの？って話になっていく…。
夏菜　へぇ～、なるほど…。
青沼　そうなると、ゼルダはどこかに行ってないといけない。じゃあ、どこかに行った設定をつくって、その話を冒頭に持ってくるべきだろうと。それでゼルダを追い求めていくんだけど、なかなか見つからない。どうしてなのかというと、ゼルダ自身が見つからない行動をしてるから。それじゃあ、なぜそんな行動をするかの意味づけをしていくと…。
夏菜　すごい！　そうやってストーリーができていくんですか…。逆だと思ってました。
青沼　みなさんは逆と感じるけど、僕らはいつもそうやってつくっているので、それが自然の流れなんです。最後に、遊びとストーリーがきれいに落ち着くのを一番に狙っていて。
夏菜　そういうやり方でも、きれいに話が落ち着くんですか？
青沼　まあ、苦労はあるんですけどね。どこかでつじつまが合わなくなったり(笑)。今回は特に、物を探す遊びにフォーカスしたのでそこから入っていって、ゼルダを探すテーマのもとにまとめて。それをやるために空の上にある都市をつくって、そこからいなくなる設定を考えたり。





夏菜　もし今回、空じゃなかったら、何があったんですか？
青沼　それも最初に空をつくろうというのではなく、リンクがある場所へ瞬時に行けるような所にしたかったんです。つまり遊びの構造からつくっているんですね。時間をかけて、馬や汽車に乗ったりとか、それはそれで楽しいんですが。
夏菜　あ、それ全部やりました！（笑）。
青沼　ありがとう（笑）。いろいろつくってきたけど、今回はもっと端的に移動できる感覚の遊びはないのかを考えたんです。でも、森や火山にスッと入っていける感覚って、陸続きじゃできない。じゃあ上から飛び降りたらどうだと。でも飛び降りて人間が目的地に到達できるってリアリティがない。じゃあ、鳥のようなものには乗らないといけないだろう、ということで、今回スカイロフトとロフトバードという設定ができたんです。結局は、最初にこの世界をどう遊んでもらおうかを考えた時にそれが出てきた。じゃあ、この鳥はいったいリンクとどう関係があって、それとゼルダがいなくなった関係はなんなのか、といろいろ話が生まれてきて…。そこでストーリーの設定が決まっていって、今の形になったというわけです。

リンクと自分がリンクする今までにない楽しさ

夏菜　想像と全然違いました…。童話みたいな元の話があって、そこからできてるんじゃないかって思ってました。
青沼　そういうのを考えるプロ、シナリオライターなどは、うちのチームには一切いないんです。あくまでもストーリーは僕とかが最初にざっくりした設定をみんなに提案して、「じゃあここを膨らませま



今回は先を急がず、経験したことを自分の中にいろいろ残しながらじっくり遊んでください。



しょう」とどんどん枝葉がついていく。そこをやっているのはゲームを設計する人であって、ストーリーを設計する人じゃない。でも、こういうストーリーのほうがゲームが設計しやすいというイメージを足していくと、ひとつのものに仕上がっていくんです。僕は大学時代に美術を専攻していたので、ストーリーを考えるのはズブの素人。ずっとやってきている人が聞いたら怒っちゃうかもしれないけど、僕みたいな人間がストーリーを考えられるのは、遊びっていうものがそこにあるゲームだからこそできることなんだと思います。

夏菜　今回、『スカイウォードソード』を実際に遊ばせていただいたんですが、リンクと自分がリンクしている感覚がすごく新鮮でした。剣が傾く角度も一緒だから、自分がリンクになった気持ちでできるのが楽しくて。そこが今までなかった部分ですね。



青沼　実は『トワイライトプリンセス』もWiiリモコンで剣を振っていたんですが、縦と横に振れるだけで、自由に振れるわけじゃなかった。今回の『スカイウォードソード』は、まさに自分がやる"行為"というか。自分がやりたいようにやれます。

夏菜　そうなんですよね！　そこが前作と違うなって私が最初に思ったことです。しかも、私は立体のリアルなリンクが好きなので。今回はリアルリンクで、しかも『風のタクト』や『トワイライトプリンセス』の要素が全部入っているのがうれしいです！

青沼　『スカイウォードソード』は『ゼルダの伝説』25周年のシメ的につくったものなんですね。だから……。

夏菜　ああ、ぴったりだと思います！

青沼　ありがとう。よかった。『ゼルダの伝説』ファンの方にそう言ってもらえるのが一番ですから。

人から情報を聞いてもネタバレにならないゲーム

夏菜　『ゼルダの伝説』の今までの世界観を壊さずに、たくさんのプラスアルファがあるのが『スカイウォードソード』なんだと思いました。自分ではアイデアは浮かばないんですけど、次に出るものには、もっとこうあってほしい、というプラスアルファがまさに全部入っているような感じです。

青沼　しかも、100時間は遊べますからね。こんなに長いと間延びするかなって思うじゃないですか。自分で言うのもなんですけど、飽きないんです。

夏菜　楽しみー！　それ、完全クリアまでってことですか？

青沼　完全クリアってどこにあるんだろう？（笑）。ミニゲームやアイテムグレードアップも全部やろうとすると……今回は虫集めも熱いですよ。

夏菜　私、『時のオカリナ』は完全クリアしたんですよ。今回も絶対完全クリアできるようやりこみたいんです。

青沼　皆さんで情報交換してもらっても問題ないゲームになってますので、ぜひ今回もご家族で遊んでみてください。「え、そうなの？　じゃあ私も行ってみよう」と。それを経験しないと、聞いただけじゃつまらないようになっているので。人から情報を聞いてしまっても、ネタバレじゃ

今までと違う謎解きも出てくるので初心に帰って楽しみたいです。なるべく攻略本を見ないで（笑）。



ないゲームになっています。
夏菜　へぇー、それもいいですね。
青沼　「どこに何があったよ」って言われて、実際に行ってもなかなかわからなかったりしますし。そこが今回のテーマの「探す」でもあるんです。
夏菜　やりこみ要素も満載だし、本当にずっと遊べそうですね。今日はせっかくなので、『スカイウォードソード』をトコトン楽しむためのアドバイスをいただきたいんですが…？
青沼　ゲームに慣れてる人は、早解きをしたいと思いますよね。先へどんどん行こうと…。
夏菜　はい、行きたくなります。
青沼　そういった楽しみ方もうれしいんですけど、今回は早解きしようとすると、あとでちょっと後悔するかもしれないです。
夏菜　えーっ……それは、周りをよく見ようってことですか？
青沼　はい。今自分が遊んでいる世界を、メインのテーマだけにとらわれずに歩くと、その後の展開が楽になってきます。「あー、ここね」とか「あの時のここがこうなってるのか」とか。そうやって何度も同じ場所に降りて、違うテーマで探索することを遊ぶゲームなので。一度経験した場所の記憶が影響していくんです。
夏菜　じゃあ本当によく見ておかないと…？
青沼　あ、でも、刑事が足で稼ぐみたいに、隈なく見てってことじゃないですけどね（笑）。急いでバンバン進んで、ちゃんと経験せずにただ先へ行く感覚で遊ばずに、「こういうことがあった」と自分の中でいろいろ残しながら遊んでいただくと、その後に「あー、あれね！」っていうのが何度も出てきますから。それが今回の『スカイウォードソード』のやりこみ要素で一番大事なことだと思います。



夏菜　私、せっかちだからなあ（笑）。
青沼　僕といっしょですね（笑）。

今回は『ゼルダの伝説』最初の物語 まっさらな気持ちで遊んでほしい

夏菜　毎回、次どうなるかが気になるストーリーだから、どうしても「次々！」ってやってしまうんですよね。でも今回は少し控えて、ちょっとずつその場を楽しもうと思います。
青沼　みなさんお忙しいでしょうし、1日少しずつ遊んでもらえたらと思います。今回セーブが途中でもできますし。今までの『ゼルダの伝説』って、どこでもセーブできるけど、一度やめるとダンジョンの最初からやり直さないといけなかったんですが、そこを今回変更しました。その場所に行かないとセーブできないですけど、次はそこからまた続きを遊べるんです。
夏菜　それはいいですね。安心してやりこめます、本当に。私は攻略本見ない主義なんですよ。どこまで見ないでいけるか、自分と勝負したいと思います。
青沼　そうなんですね（笑）。そうやってじっくり遊んでいただいたら、また自分の中に残る『ゼルダの伝説』の世界になってくると思います。
夏菜　今までと違った謎解きも出てくるので、そこも楽しみたいです。でも、どうしてもわからなくなったときは、攻略本を見ちゃうかもしれない（笑）。
青沼　そういう人のために、『時のオカリナ3D』で採用した『ゴシップストーン』でヒントムービーも見られるようにしてあったり、いろんな面で今までの『ゼルダの伝説』と違うことをやっていますから、「前と同じでしょ」と思ってやると、「あれ？」としっぺ返しを食うかもしれません。
夏菜　初めて遊ぶゲームと思って臨んだほうがいいかもしれないということですね。
青沼　今回は、『ゼルダの伝説』の一番最初の物語です。エピソードゼロというか。「ここから『ゼルダの伝説』って始まったのね」と思って、まっさらな気持ちで遊んでもらえたらうれしいですね。
夏菜　はい、初心に返って遊びます。もう、300%本気で楽しみたいと思います！今日はありがとうございました！
青沼　こちらこそ、ありがとうございました。







誌上先行体験リポート

スチャダラパー Bose ANI SHINCO

人気ラップグループとして20年以上、第一線で活躍中のスチャダラパー。メンバーのBose、ANI、SHINCOの3人は、大のゲーム好きにして『ゼルダの伝説』シリーズの大ファンだ。『ゼルダの伝説 神々のトライフォース』ではCM音楽も担当した彼らが、今回『ゼルダの伝説 スカイウォードソード』を誌上先行体験。本作の世界観から操作感、謎解きや音楽にいたるまで気になるポイントを、実際のプレイを通して伝えてもらおう。

撮影／加藤 康

まずはプレイ前に、ダイジェスト映像を鑑賞。3人がそれぞれの視点で『スカイウォードソード』の世界をチェックしていく。水彩画のような映像に思わず見入り、Wiiモーションプラスを使った新しい剣の操作や謎解きに「これはすごい。いろいろ変わったね」と感嘆の声を上げる3人。その後、プレイ開始となり、まずはゲームを進める上で重要なポイントとなる剣の操作に挑戦することに。初めはややとまどったものの、そこは歴戦の『ゼルダの伝説』プレイヤー。絶妙なコントローラさばきを披露してくれた。







全体的に淡い色使いになって ファンタジー感がすごく出てる わかりやすい世界観ですね



ANI



Bose



SHINCO

スチャダラパーの プレイインプレッション【世界観】

Bose：最初に映像を見た時に、色使いが淡くて、夢の世界みたいだわって思った。

ANI：うん、ファンタジー感があるというか。

Bose：すごくわかりやすくビジュアルに出ていましたね。今回はシリーズ最初の物語を描いているということで、胸に来るものがあるなあ。原点に戻るという意味では、ゲームをクリアした瞬間にペタっといきなりディスクシステムの第1作みたいに平面の2Dになったり……と勝手に想像しました(笑)。

SHINCO：それ、いいね。頭の部分に戻るっていう。

盾で敵の攻撃を跳ね返したり うまく避けて反撃が決まると 最高に気持ちいい！











スチャダラパーのプレイインプレッション【操作感】

Bose：Wiiモーションプラスでの操作が新鮮だった。思うように振るのも楽しいけど、剣を向ける方向が攻略のヒントになっていて、また進化したなって。

SHINCO：技が決まると気持ち良いですよね。

ANI：これはどんどんやって慣れないとね。

Bose：初めは戦ってる時とか余裕ないかもだけど、うまく操作できると絶対気持ち良いと思う。盾で跳ね返して敵がぐらついたところを剣で斬ってとどめを刺すっていう流れができるようになりたい。



スチャダラパーの プレイインプレッション【謎解き】

Bose：最近ちょっと「ゼルダ」脳が足りなかったのもあるけど、なかなか歯ごたえがあるなあ。パチンコで打つとか、今までのセオリー通りにいかない仕掛けもあるんだね。いろいろ新しいですよ。
SHINCO：でも、謎解きしながらダンジョンを進んでいくと「あ、やっぱり『ゼルダの伝説』だ」って思った。「よく考えればわかる」いう基本は同じなんだよね。
ANI：でも、今回はわからない謎も出てくるかも…。
Bose：そういう時は今日みたいに何人かで一緒にやるといいんじゃないかな。ひとり用だけど、後ろで見てる人も楽しめるゲームなんだよね。家族やカップルで謎解きしたら、意外に早く答えが見つかる気がする。あとは電話して友達に聞くとかね(笑)。

ひとりで悩むのもありだけど みんなで意見出し合って 謎解きするのも楽しいね









**ミニゲームも楽しみだね
でも、虫を捕りだしたら
そればかりになりそう(笑)**





スチャダラパーの
プレイインプレッション【やり込み要素】

Bose：今回遊んでみてわかったけど、やれること多いわーって。うれしい悲鳴なんだけどね(笑)。

ANI：トロッコやロフトバードをミニゲーム風に操作したり、ダウジングで人やアイテムを探したり。

SHINCO：虫捕りもあるんだね。

Bose：いろいろある中で、お気に入りのミニゲームが出来ちゃうんだよ。ただやり続ける、今日それしかやってねーわって。虫捕り始めてハマッたら、元のゲームが何なのかわからないほど虫捕りばかりする恐れすらある(笑)。こういうやりこみ要素が充実してるのも『ゼルダの伝説』の面白さなんだよなぁ。

ANI：普通に遊んで50時間はかかるそうだから、全部やりこもうとしたら相当長期間楽しめそうだよね。



今回の音楽は、生音って感じで何か高級感を感じるでも『ゼルダの伝説』らしさはずっと変わらない



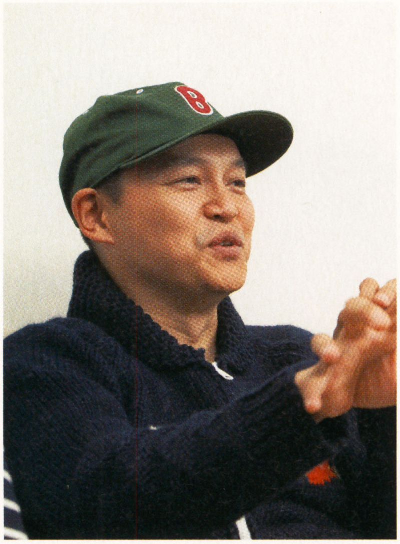
スチャダラパーのプレイインプレッション【音楽】

Bose：今回、音楽が高級な感じがしなかった？
SHINCO：生音って感じだったね。泉の音楽も、ファミコンの頃からあった曲だけど、リバービー（エコーを効かせた）な感じになってた。でも違和感がないのは、基本のメロディがしっかりできてるから。
Bose：今回は画面も水彩画っぽい雰囲気で、ゲーム中の音楽も独特のファンタジー感があったよね。やさしい、ちょっと日本的な感じ。
SHINCO：うん。あとは、やっぱり謎を解いた時の「タラララララララン♪」って音を聴くと『ゼルダの伝説』って感じがしてテンション上がる。
Bose：音楽だけじゃなく、いろいろ新しくなってるけど基本は変わらない。安心して遊べるのがいいね。









『ゼルダの伝説』シリーズの醍醐味は絶妙なバランスのゲーム難易度

——『ゼルダの伝説』との出会いと、どこに魅力を感じて遊ばれるようになったのかを教えてください。

Bose：一番最初にプレイしたのは、1作目の『ゼルダの伝説』ですね。確か高校2年の時かな。すごくやりこみました。2コントローラで声を出すと敵が消えたり、「壁に爆弾で穴があく」とか、「押して動く石」の仕掛けとかが好きでしたね。あと、宝箱が開くと鳴る音が好きで……今、その音を携帯電話の着信音にしています。

——その頃は一番やりこむ年齢ですよね。

Bose：そう。でも、最初の出会いから5年後くらいにはスーパーファミコン版『神々のトライフォース』のCMの音楽を担当したからね。いちゲームファンだったのにいきなり夢が叶って、すごいシンデレラストーリーですよね(笑)。そんな縁もあって、シリーズ全作品やってますよ。

——ゲームの中では謎解き部分がツボだったんでしょうか？

Bose：それも含めたバランスの良さですね。ちょっと難しくて一晩悩むかと思いきや、明け方に答えを思いつくみたいな。あのギリギリな感じ。あのバランスは誰が決めてるんだ？って思う。



——ANIさんはどうですか？

ANI：『リンクの冒険』からかな。でも、印象に残ってるのは『神々のトライフォース』ですね。プレイしている時はみんなと電話で情報交換し合いました。

Bose：すごい電話したわー(笑)。夜中に遊んでて、わからないことがあったらすぐ電話したよ。

ANI：その頃は毎日会ってたと思うんだけどね(笑)。どうしてもわからないところがあって。フックショットと、橋の下のビンのところとか…。

Bose：そうそう。あと下の階にブロックを落として進む氷の洞窟とか。

——謎解きに詰まったところって今でも結構覚えているんですよね。

ANI：今考えると難しかったなあ。今やっても、謎解きはわかるけどアクションがもう無理かも(笑)。

——SHINCOさんは？

SHINCO：実家で兄弟(ANI)とずっと一緒にやっていたけど、実家を出て自分で買ったのは『時のオカリナ』から。

ANI：でも、SHINCOはゲームキューブの『風のタクト』がすごい好きだったよね。

SHINCO：そう、あれが大好き。絵がいい。

Bose：キャラクターもいいしね。そのあとのDSで出たソフトもやってるもんね。

SHINCO：そう。世界観や手描きタッチで表現された絵がいいんですよ。DSで発売した『夢幻の砂時計』『大地の汽笛』はどっちも超面白かったですね。

今回も全力で楽しみます！

——これまで遊んできた中で特に印象に残っている作品や思い出話を。

Bose：『ムジュラの仮面』は好き。でも、全然謎が解けないところがあって、メモしながらプレイしていました(笑)。全体的に舞台のトーンが暗くて怖いんだけど、そこがまた好きでしたね。

ANI：好きなキャラクターは物売りのテリーかな。

Bose：アイツいいよね。

ANI：あと、ゴロン族でしたっけ。このゴロン族が知り合いの力士にソックリ。相撲のマゲを結ってないで普通の髪形になった時とすごく似ているんだよね。それを本人に言うんだけど、イマイチ伝わらない(笑)。

Bose：『ムジュラの仮面』で出てきたチンクルも何気に好きかな。

——皆さんはどんなスタイルで『ゼルダの伝説 スカイウォードソード』をプレイしたいと考えていますか？

SHINCO：ストーリーをクリアした後にのんびりゲーム中をぶらつくかな。ずっとゲームの電源を入れっぱなしにして、テレビ番組とザッピングしながら進めるんじゃないかなと思います。

ANI：うちは嫁もプレイしているんですけど、嫁のほうがうまかったりするんですよね(笑)。最初はどっちがストーリーをより先に進められてるかって話をするんだけど、だんだんと引き離されていって。家に帰ってきたら、嫁が見たことないところをプレイしていて……それを見るとちょっとモチベーションが下がるんですよ(笑)。でも、早く追いつけるようにがんばります。

SHINCO：今回はゲームのボリュームもすごそうだからがんばらないと。

ANI：なかなかのもんだよね。やりこみもしたいけど、どうするか？ってなってくる。ここでそっちにいっていいのかって。しかも虫とか捕りだしたら、虫捕りばっかになるのが目に見えてるし(笑)。『時のオカリナ』では釣りばっかやってた頃があったもん。釣った魚の大きさを競うやつ。

Bose：僕は、一応普通にストーリーを進めますね。でもプレイするのは夜中。夜中の寝静まったときに一人で(笑)。理想を言うと全部コンプリートしながらプレイしたい。出来なかったところは戻るんじゃなくて、全部制覇しながら。ハートの器も全部取りながら進めたいねー。時間があれば100時間コースでやりたい！



スチャダラパー

Bose、ANI、SHINCOの3人からなるラップグループ。1990年にデビューし、1994年『今夜はブギー・バック』が話題となる。以来ヒップホップ最前線で、フレッシュな名曲を日夜作りつづけている。2010年にはデビュー20周年を迎え、2月24日にベストアルバム『THE BEST OF スチャダラパー 1990～2010』をリリース。2011年は7月に日比谷野外大音楽堂で「スチャダラ2011『オール電化フェア』」を開催、9月には大阪城音楽堂で「スチャダラ2011～それぞれの秋～」を開催した。イベントに合わせて本人達が編集し作成している冊子『余談』、完全自主制作で作られたミニアルバム『3000』も好評発売中。メンバー全員ゲーム好きとしても知られ、『ゼルダの伝説 神々のトライフォース』(1991年発売)ではCM音楽も担当している。

スチャダラパー公式サイト
http://www.schadaraparr.net/（for PC）
http://mfmobile.jp/sdp/（for MOBILE）

『ゼルダの伝説 スカイウォードソード』
基本操作



本作は、Wiiリモコンプラス、またはWiiモーションプラスを取り付けたWiiリモコンとヌンチャクを使って遊びます。ここでは、P.14の対談コーナーでも登場した女優の夏菜さんが、剣の振り方などを実演。そのアクションポーズを交えながら、戦いや謎解きで使っていくことになる各種アクションなどの操作方法を説明していきます。

剣の操作 ～振りたい方向にWiiリモコンを振ろう～

縦斬り

Wiiリモコンを縦方向に振り下ろす。



斜め斬り

Wiiリモコンを下から斜め上へ向けて振る。または上から斜め下へ向けて振る。



回転斬り

Wiiリモコンとヌンチャクを同時に横か縦に振る。



突き

Wiiリモコンを前に突き出す。



とどめ

敵がダウンした時にＺボタンを押しながらWiiリモコンとヌンチャクを同時に振ると、追い打ち攻撃ができる。



スカイウォード

Wiiリモコンをまっすぐ上に立てて、剣に光が溜まった状態で振る。



Wiiリモコンでの多彩なアクションを駆使して敵を倒し、謎を解き明かしていこう！







その他の主なアクション ～戦いや謎解き場面などで使おう～

盾を構える

ヌンチャクを振ると、盾で攻撃を防ぐ。タイミングよく振ると、「盾アタック」で敵の攻撃をはじくことができる。



弓を引く／射る

Cボタンを押した状態で、弓を引くようにWiiリモコンを後方に移動し、Cボタンを離す。



ムチ

振る

剣と同じように、振りたい方向にWiiリモコンを振る。

ひっぱる

Wiiリモコンを釣竿のようにひっぱる。

ハープ演奏

[A]を押したまま、Wiiリモコンを左右に振る。

ロフトバード



はばたいて上昇

Wiiリモコンを上下に振る。

向きを変える

進みたい方向に、Wiiリモコンを傾ける。

バクダンを投げる

「バクダン」を持った状態で、上からボールを投げるようにWiiリモコンを振る。



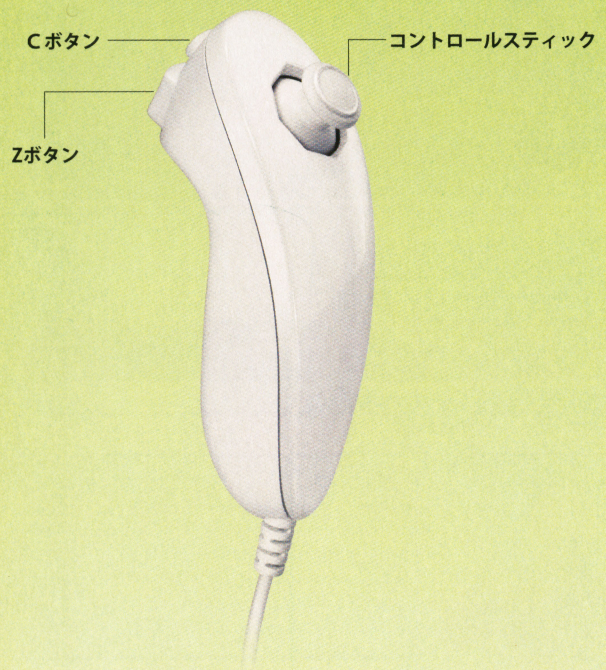
バクダンを転がす

「バクダン」を持った状態で、下からボールを転がすようにWiiリモコンを振る。

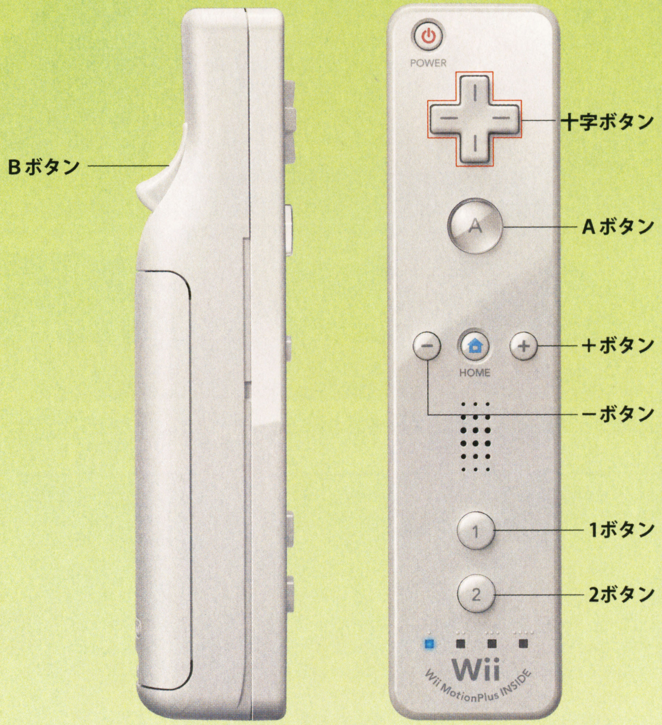


基本操作

ヌンチャク



Wiiリモコン





ダウジング

Wiiリモコンを画面に向けて動かす。探しものの気配を感知すると、振動と音で反応する。



アイテム選択

Bボタンを押しながらWiiリモコンを傾ける。選んだアイテムのところでBボタンを離すとそのアイテムを使用できる。

移動する	コントロールスティックを倒す （倒す角度でスピードが変化）。
オートジャンプ	コントロールスティックを倒して 足場などに向かって走る。
ダッシュ	移動中にAボタンを押す。
前転	移動中にヌンチャクを振る。
正面を向く	Zボタンを押す。
注目	（敵や人、しかけのそばで）Zボタンを押す。
見回す	Cボタンを押しながらWiiリモコンを傾ける。

ファイを呼ぶ	十字ボタンの下を押す。
話す・調べる・持つ・しまう など	Aボタンを押す。
マップ（地図）を見る	＋ボタンを押す。
ポーチアイテムを使う	－ボタンを押す。
持ちものを見る	1ボタンを押す。
ヘルプを見る	2ボタンを押す。

THE LEGEND OF ZELDA
Skyward Sword

ゼルダの伝説 スカイウォードソード

謎解きに関するヒントの書



謎解きに詰まったときのQ&A

リンクの冒険を手助けするヒントが満載のQ&Aコーナー。どうしても先に進めなくなったときに読んでね！



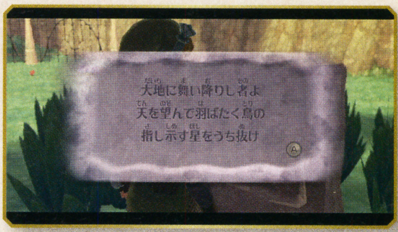
Q フィローネの森の奥にある神殿のトビラが開かないようだが？



A 神殿近くにヒントとなる石板がある可能性 90%。どこかの仕掛けを作動させる必要があるようです。

フィローネの森の奥にある天望の神殿は、リンクが一番最初に探索をする場所だ。しかし、神殿の入り口は閉ざされており、そのままでは中に入れない。神殿に入るためのヒントは、すぐそばにある石板に書かれているので、確認してみよう。

石板に書かれていた「天を望んで羽ばたく鳥」は入り口のトビラに描かれたものである可能性が高い。その鳥が指している場所といえば……。スイッチは、トビラの近くにある場合が多い。トビラの上下などもしっかり確認しよう。



⬆「大地に舞い降りし者」はリンクを指している。天を望んで羽ばたく鳥とは？　トビラにも鳥が描かれていたが……。



⬆トビラの近くを見回して、ヒントにあった「指し示す星」を探してみよう。高い位置も忘れずに！



Q 天望の神殿で気味の悪い目玉を見つけたぜ。ありゃ何だ？



A 神殿の仕掛けの可能性90%。目を回されるのが苦手のようです。

ダンジョン内にある目玉は、トビラのカギの役目を担っているようだ。目玉を何とかしないと、先へは進めないぞ。どうやらこの仕掛けは、長くて細いものに反応するらしい。リンクの持ち物で、細くて長い道具といえば……。目が回るような出来事が起これば、消えてくれるかもしれない。



⬅目玉は複数の場合もある。すべてを同時に動かさないと、カギを開けることはできない。

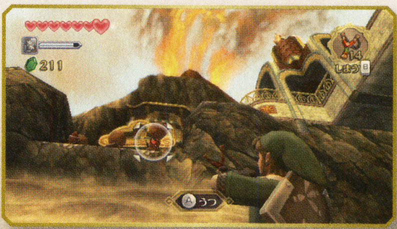


Q 岩を転がしてくる敵って面倒だよな。アレってやりすごせねぇのか？



A 遠方の敵にパチンコが有効な可能性 85%。実行を推奨します。

坂道の上から岩を転がしてくるボコブリンは、とても厄介な相手。弓矢があれば簡単に倒せるのだが……。通常、ボコブリンにパチンコを当てても倒すことはできないが、頭上に重いものを持っている場合には話は別。その状態でフラフラになれば、持っているものを落としてしまうかもしれないぞ。



⬅岩を持ち上げているときにパチンコを命中させれば、岩を持ち上げてはいられないはずだ。



Q 爆発スル物騒ナ花ヲ見ツケタヨ～。アレッテドウヤッテ使ウノ？



A イエス、マ……。これは失礼しました。バクダンは、大きな岩を破壊できる便利なアイテムです。

バクダンは着火すると、大きな爆発を起こすアイテム。バクダンは投げて使用するだけでなく、転がしたり、その場に置いて使うこともできる。爆発の効果範囲は広いので、使用したあとはその場から少し離れたほうがいいぞ。

一見、バクダンが届かない場所にあるものも工夫次第では壊せる。風が噴出している穴に投げれば、高い場所にある岩が、坂の地形ならば、傾斜を利用して、より遠くへバクダンを転がすことも可能だ。バクダン袋を入手するまでは、これらのテクニックが役立つぞ。



⬅通り道をふさいでいる大きな岩だって、バクダンを使えば一発で粉々にできる。



➡上昇する風に向かってバクダンを投げ入れれば、高い場所でバクダンを爆発させられる。



⬅傾斜を利用すれば、通常よりも遠くまで転がっていく。これで見張り台も破壊可能だ。



Q 大地の神殿を調べてたゴロが、橋が渡れないゴロよ。ヒントを教えてほしいゴロ……。



A 橋につながっているロープを確認しました。ロープを切断すると何かが起こるようです。

大地の神殿の入り口近くにある大きな橋は、中に入った段階では渡れないようになっている。近くには橋を動かす仕掛けのようなものがあり、そこにあるロープを切断すれば、橋が下りてくるようだ。仕掛けの数はひとつとは限らないので、橋が完全に下りてこない場合はまだ仕掛けが残っている証拠だ。同じような仕掛けはトビラのカギになっている場合もある。仕掛けの場所は基本的に作動させるもののそばにあることがほとんど。謎解きに詰まったら、付近をじっくりと見まわしてみよう。



⬅ロープは剣やビートルで切断できる。橋の近くを見まわして仕掛けの場所を確認しよう。



➡離れている場所にあるロープは、ビートルで切断しよう。ロープは1本とは限らないぞ。



⬅仕掛けはトビラの裏側にある場合も。こういった場合でもビートルが役立つ。



Q やっと橋を渡ったと思ったら、今度はマグマで先へ進めないゴロ。今度はどうればいいゴロ!?



A 石像の球体は大きな衝撃で外れると思われます。玉に乗った状態での移動を提案いたします。

マグマがプールのように溜まっている場所では、移動する手段を見つける必要がある。大地の神殿では、石像の球体部分が移動方法として使えそうだ。球体は非常に重いものなので、リンクが乗った状態で移動すれば、敵を踏みつぶせるし、リンクの力では動かせないような仕掛けも動かせるはず。同じフロアにも、両側から押し込めそうな大きな仕掛けがあったようだが……。マップを見るとフロア内には壊せる壁があるようだ。壁を壊して通路を見つければ、球体に乗った状態で移動できる範囲が広がるはずだ。



⬅石像にはバクダン花がいくつも咲いている。ちょっとした衝撃でも着火して爆発しそうだ。



➡大爆発が起きても、球体自体は無事なようだ。玉乗りの要領で、移動もできそうだ。



⬅この部屋には、破壊できる壁があるらしい。球体に乗って色々な場所を調べてみよう。



Q 坂に設置されている罠のせいで、さすがのオレも登りきれそうもねぇ！退避場所はないのかよ!!



A 坂の途中に破壊可能な岩を発見。破壊することで避難できる場所が確保できると思われます。

大地の神殿などの急な坂を登るには、ダッシュをする必要があるが、坂の距離が長過ぎると、がんばりゲージがゼロになってしまい、登り切ることができない。また、坂にはトラップがあり、途中で横道に逃げないと下まで転がり落ちてしまう。まずは坂の途中に避難場所を確保しよう。

避難場所の入り口をふさいでいる岩は、バクダンを使えば簡単に破壊できそうだが、坂の下から投げても目的地までは届かない。目的地で爆発させるには、ある程度高い位置から、坂の傾斜を利用する必要があるだろう。



⬆狭い通路を抜ければ、坂にバクダンを投げられるポイントまで移動できる。坂の傾斜を考えて、バクダンを投げ込もう。



⬆バクダンで避難場所の入り口をふさいでいる岩を破壊できれば、トラップを回避して、坂の上までダッシュできる。



Q 砂漠の石像は変わっているな。スカイロフトでは見かけないものだが？



A 石像が持っているツボには、バクダンなどが投げ込めるようです。

ラネール砂漠で多く見られる石像が持つツボには、バクダンが投げ込めるようになっている。衝撃を与えると前方に倒れてくる仕組みになっているようだ。石像の裏からは隠されていた通路やルピー、お宝といったものが見つかる場合も。倒れた石像は流砂を移動する際に足場としても使えるぞ。



⬅石像にある穴にバクダンを投げ込むと、前方に倒れてくる。倒れたあとは足場にもなる。

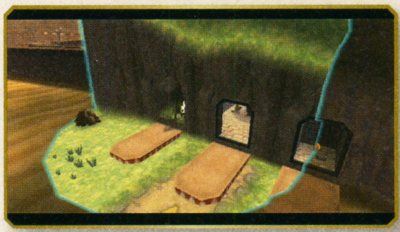


Q 砂漠で時空石を見つけたゴロ。使い方を教えてほしいゴロ。



A 時空石に衝撃を与えることで過去の地形に戻る可能性80%。

時空石には、限られた範囲を過去の地形に戻す効果がある。また、時空石の効果が表れるのは１カ所のみで、複数の場所を同時に過去の地形に戻すことは不可能だ。時空石は岩の中や石像の裏などに隠されている場合もあるので、怪しい場所や岩を見つけたら、色々と試してみよう。



⬅時空石で地形が過去に戻る範囲は決まっている。時空石は色々な場所に存在するぞ。



Q リンクの持っていたビートルの形が変わったようだけど、新しい機能とかもあるのか？



A ビートルに大きなフックがついたことにより、色々なものがつかめるようになっています。

フックビートルは、バクダンの近くを飛行するだけで自動的にバクダンをつかんでくれる。運んでいるバクダンは、いつでも投下ができるので、石像が持つツボや巨木の中など、リンクが進入できない場所にある仕掛けを発動させることも可能だ。長時間持っていられない電気を帯びた卵状のシャコマイトもフックビートルなら遠くまで運んでいける。フックビートルでものを運んでいるときにＺボタンを押すと、見下ろすことができるようになる。狭い場所にものを投下する場合には視点を変えよう。



⬆ラネール砂漠で作業用ロボットを助けると、そのお礼としてアイテムのビートルを強化してもらえるぞ。



⬆フックビートルは、色々なものが運べる便利なアイテム。バクダンを運べば、離れた場所の爆破も可能だ。



Q モグマ族には関係ないけどよぉ。お宝探しで邪魔になるような箱とかって、どうしてるわけ？



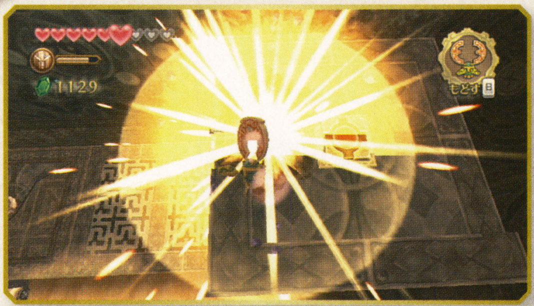
A 箱の種類によりますが、必要であれば、バクダンによる破壊を提案いたします。



⬆意味がないように見えるものが、謎解きのヒントになる場合も。変わった場所のバクダン花には、必ず使い道があるはずだ。

ラネール錬石場には、通路やハシゴの上に箱があり、先に進めない場所がある。大半は別ルートを通るなどして動かすなり、壊せたりするのだが、中にはそうでないものも……。バクダン花が咲いている近くには、壊せるものがある可能性が高い。フックビートルでバクダン花をつかんで、あやしい場所に落としてみよう。

神殿内にあるツボを持った石像なども、とりあえず動かしておこう。思わぬところで足場として使えたり、謎解きの重要なヒントが隠されているかもしれないぞ。



⬆バクダン花をつかんだフックビートルで、ハシゴの上に置かれていた箱を壊す。これでハシゴが使えるようになった。



Q リンクの兄ちゃんってお宝探しの才能あるよな。ところでラネール錬石場で役立ったものって何よ？



A マスターの行動記録を調べた結果、まほうのツボと時空石の使用頻度が高かったとの記録あり。



⬆魔法のツボは、風で砂を飛ばすなどして、隠されているアイテムや仕掛けを発見する使い方が基本となる。

ラネール錬石場では時空石を発動させて、過去の地形に戻した状態でないと、先に進めない場所が多い。時空石が設置されている場所はさまざまで、カギのかかった鉄格子の向こう側に置かれている場合もある。過去の地形になることで復活する敵もいるので注意したい。

まほうのツボは、強い風を噴射するアイテム。マップ上に点在する砂の山などに向けて使ってみよう。思いがけない意外な場所から、スイッチや時空石といった謎解きに関するものが見つかるかもしれないぞ。



⬆まほうのツボの風は超強力！　直接風車の仕掛けを動かしたり、リフトの上部に風を当てて移動することもできるぞ。



Q リンクにも質問されたのだが……。スカイロフトの２つの羽とは一体何を示しているのだ？



A スカイロフトを探索した結果、対になっている建物を発見。それが２つの羽であると思われます。



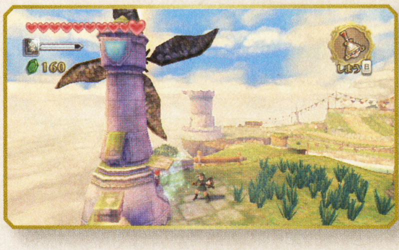
⬅光の塔に関連する、対になった建物をスカイロフトで探そう。羽のある建物といえば？



➡スカイロフトから落下したものはオルディン火山にある。ダウジングで場所を特定しよう。

ゲポラ校長の情報によると、光の塔に向けるべき２つの羽はスカイロフトにあるらしい。スカイロフトで対になっているものといえば、風車ぐらいだが……。２つの羽に関連する建物の近くでは、雲の下に落ちてしまった小さなプロペラの情報が入手できるぞ。

小さなプロペラのようにスカイロフトから落下したものを回収するには、特殊なロボットが必要になるらしい。しかし、そのロボットは現在は壊れているらしく、修理には“古代の花”というお宝が必要になるようだ。



⬅光の塔に２つの羽を向けるためには、まほうのツボを使って風を吹きかける必要がある。



Q 持っているアイテムや武器が使えねぇっていう恐ろしい世界があるらしいじゃねえか！



A マスターが試練に挑む精神世界をサイレンと呼びます。心の強さが求められる世界なのです。



⬆守護者が動きを止めている間に、難しい場所のしずくを拾う。拾いやすいものは見つかったとき用に温存しておこう。

サイレンは、剣を鍛えるために必要となるリンクの精神を鍛える場所。精神の器を満たすためには、マップ上に散らばっている15個の“しずく”を集めなければならない。サイレン世界では、アイテムや武器が使えないため、リンクを追いかける守護者たちからは逃げることしかできないぞ。“しずく”を集めるごとに守護者たちは90秒間動きを止めるので、その間に綱渡りやツタの移動といった、拾うのが難しい“しずく”を優先して集めよう。サイレンは、ゲーム中で４回挑戦することになるぞ。



⬆水たまりのように見えるのが、シラレと呼ばれる領域。リンクが足を踏み入れた瞬間に守護者たちに発見されてしまう。



Q 地面に埋めたカギの場所を忘れちまった。どこだったかなぁ?



A スタルチュラのいる部屋でカギの存在を探知。水中に通路があるようです。

2回目に訪れる天望の神殿の中は、最初に探索したときとは様子が異なる。どうやら敵の数も増えているようだ。トビラを開ける小さなカギは、モグマ族が発見して地中に埋めたが、本人も場所を忘れてしまったようだ。スタルチュラが出現する部屋の水の中が怪しい。最初の探索では水がなかった場所だ。



⬅クモの巣があって、水がある部屋がヒント!小さなカギが埋まっているのはドコ!?



Q 遠くからの攻撃は卑怯だろ!? 綱渡りする前に倒せるのか?



A 付近を探索し、フックビートルでつかめるものを探してください。

小さなカギを使ってトビラを抜けると、ボコブリンが矢を放ってくる部屋にたどり着く。ボコブリンに近づくには綱渡りをする必要があるので、剣で倒すのは難しそうだ。こちらも弓が使えればいいのだけれど……。部屋にあるものをフックビートルでつかめば意外と簡単に倒せるかもよ!?



⬅ここではフックビートルの出番。周囲を見まわして、つかめるものを探そう!



Q 滝ノ裏ニアル古ノ大石窟ニアル、水ニ浮カンデイル植物ノ秘密ヲ教エテヨ〜。



A 水に浮いた植物が古の大石窟の攻略に関連する可能性95%。ムチが活躍すると思われます。

滝の裏にある場所だけあって、古の大石窟には水に関連する仕掛けが多い。植物の足場が謎解きのポイントになってくるぞ。植物の足場は、根の部分にムチを使って引っ張ると、簡単にひっくり返せる。ひっくり返した植物の足場は他と同様にリンクが飛び乗れるようになるので、行動範囲が広がるはず。それとは逆に、水中にある根の部分が障害になる場合は、高いところから、足場に向かって飛び降りてみよう。根の部分が水上に出た状態になるので、これまで進めなかった水路にも入れるようになるはずだ。



⬅根の部分が上になっている植物は、ムチでひっくり返せる。これで足場として使える。



➡高所から植物の足場に着地すると、ひっくり返って根の部分が水面に顔を出す。



⬅これで根の部分が邪魔で入れなかった水中の通路に進めるようになったぞ!



Q ラネール砂海にある船長の家へ行きたいケロ。でも難しいケロよ！　方法を教えてほしいケロ。



A 船長の家は非常に高所にあります。そのため、クローショットとムチの使用を推奨します。



⬆ピーハットは、ムチで引き抜ける。引き抜いたピーハットは空中に浮かんだ状態になって、クローショットのマトになる。

ラネール砂海にある船長の家は、とても高い場所に建てられている。出現する敵の数も多く、目的地にたどり着くのが困難な場所だ。この地ではクローショットが大活躍するが、クローショットは打ち込むマトがないと役に立たない。通常のマトだけでなく、空中に浮いているピーハットもマトになるので、両方を組み合わせて登っていこう。ピーハットは空中に浮く前のものもあり、ムチを使って引き抜くと空中に移動するぞ。デクババが移動の妨げになる場合は、弱点の茎部分を狙ってビートルを発射しよう。



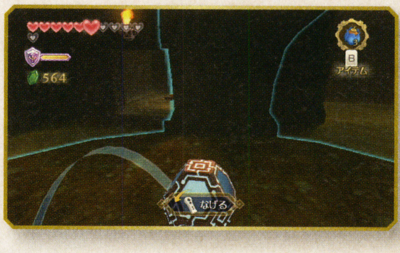
⬆クローショットのマトの上にデクババが！　大きな障害となるが、デクババの茎部分はあるアイテムで切れたような……。



Q 持ち運べる時空珠は便利ケロ。でも、突然トビラが出現したりして先に進めないケロ。



A 時空珠は周囲を過去の地形に戻す効果があります。置く場所が重要になる可能性は 99%。



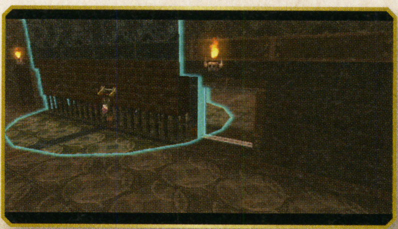
⬅時空珠の周囲は過去の地形になる。単純に持ち歩くだけでは、謎は解けないぞ。



➡時空珠を中心に地形は変化する。当然、壁の向こう側も過去の地形になっている。

海賊の本拠地内では、時空珠を持って移動しながら、目的地を目指すことになる。地形が過去に戻ると流砂を普通に歩けるといったメリットもあるが、トビラが閉まったり、換気扇が動き出してしまい、弓矢のマトが狙えなくなるなどのデメリットもある。

謎解きのポイントになるのは、現在と過去の地形のメリットが両立するような場所を見つけ出すこと。まずは時空珠を持ってマップ内を歩き回って、どのような地形変化が起こるのかをしっかりと確認しよう。



⬅壁の反対側にある時空珠の効果で、設置されたレバーが動かせるように。



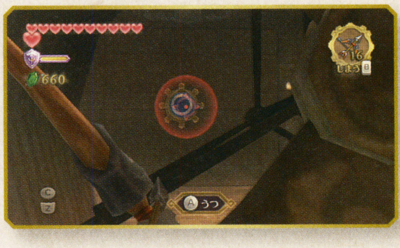
Q 砂上船には仲間が捕まってるケロ。船内の仕掛けのポイントを教えてほしいケロ。



⬅船のマストに設置されている大きな時空石は、船の色々な場所から弓で狙える。



A 砂上船では、何度も時空石を作動させる必要があります。船内からも弓矢で狙えるようです。



➡砂上船には、矢を射って起動させるスイッチが多い。見落とさないように。

砂上船では、弓矢を多用することになる。矢を当てて起動させるスイッチはもちろんだが、船内からマストの時空石を狙って、地形を変化させるといった場面も多くなるだろう。天井から光が射し込んでいる場所を見つけたら、時空石が狙える場所だと考えていい。

弓矢で起動させるスイッチは、甲板にある救命ボートの滑車部分にも設置されているぞ。救命ボートは船の下の階層とつながっており、移動手段としても使える。探索中は何度もお世話になるはずだ。



⬅甲板と船内を結ぶ救命ボートは、謎解きのポイントになる。弓矢で動かせるぞ。



Q せっかく古の大祭殿の近くまで来たのに入れないゴロ。火柱を消してほしいゴロ。



⬆山頂にあるカエルの顔を模した仕掛けを作動させるには、水が必要。近くに水場があるので、空きビンでくんでおこう。



A 炎を消すためには、水の使用が有効です。大量の水が必要ならば水龍さまへの相談を提案します。

耐熱イヤリングを入手すると、オルディン火山の山頂に進める。山頂にあるカエルの像には、水をかけると何かが起こる。近くには水をくめる場所があるので、空きビンに水を入れて持っておこう。また、水がくめる場所の近くには、隠れたダイビングスポットが存在する。思い切って飛び降りた先には、四角くて貴重なものが置かれているらしいぞ。奥の大祭殿の入り口にある仕掛けでは、大量の水が必要となる。大量の水が入った大きな入れ物をフィローネの森で見た気がするが……。



⬆大量の水は、リンクの力では運べない。サルボを攻撃されないように誘導して、古の大祭殿を目指そう。



Q 古の大祭殿でお宝探し中にドジをふんじまった。攻略のヒントを聞かせてくれねえか。



A 水分を含んだ植物を利用することを提案します。足場にも使え、戦闘でも活躍するようです。



⬆マグマが流れていないと、足場が動かずに渡れない場所も。流れを止めている原因を突き止めよう。

古の大祭殿は、マグマに覆われた灼熱の地。大祭殿内には、水分を含んだ植物が多く生息しており、クローショットなどで打ち落とすと足場が作れる。こういった足場は一定時間経過すると消えてしまうが、マグマが流れている場所であれば、足場も流れに乗って移動する。足場がすぐに消えてしまって先に進めない場合は、付近にマグマの流れを止めているものがあるのかも……。

噂では、水分を含んだ植物を持ち運ぶ方法があるらしい。詳細は不明だが、剣を使って運ぶようだぞ。



⬆水分を含んだ植物が謎解きのポイント。植物を持ち運ぶ方法を考えよう。斬ってダメなら、突いてみる⁉



Q タイヘン、タイヘン！ フィローネノ森ガ水没シチャッタ。ドコニ行ケバイイノ？



A 森の中央にある大木の中に空洞を確認。水中を探索すれば入り口が発見できる可能性 85%。



⬆森の中央にある大木にはいくつか入り口があるが、水流の関係で入れる場所はひとつだけ。一番深い場所が怪しいぞ。

バドのサポートでフィローネの森に移動したリンクは、水没してしまった森の探索を開始する。まずは中央の大木の中に入るための入り口を探そう。入り口と思われる穴は、いくつか存在するが、実際に入れるのはひとつだけだ。大木の中を泳いでいくと水龍が登場するぞ。

水龍から出された試練をクリアするためには、大木の外に出る必要がある。水中を探索してオトダマをすべて集めよう。ある程度オトダマが集まると、ダウジングでオトダマの位置が探れるようになるぞ。



⬆オトダマは、意外な場所に隠れている。植物の根にいる黄色いオトダマは、写真の位置から飛び降りて捕まえよう。



Q ラネール渓谷って何もないよな？　お宝のニオイがしたんだがなぁ。



A 付近に小さなカギが落ちている可能性75%。探索を提案します。

雷龍に会うためにラネール渓谷に向かったリンクだったが、そこには巨大な骨が残されているだけで、雷龍の姿は見当たらない。カギのかかった扉があるので、付近に小さなカギが隠されていると思われる。岩のある場所まで行けば、何か手がかりが見つかるかも⁉



⬅遥か遠くで気になるものを見つけたら、ビートルを使って偵察してみよう。



Q リンクが身ぐるみはがされたらしいな。持ち物は取り戻せたのか？



A 持ち物を取り戻す順番が判明。マスターにはマップの確認を推奨します。

炎龍に会うためにオルディン火山に向かったリンクは、アクシデントに巻き込まれ、ボコブリンにすべての持ち物を奪われてしまう。持ち物は、魔法のツボ→クローショット→ムチ→パチンコ→バクダン袋→マスターソード→ポーチ（残り全部）の順で取り戻していこう。



⬅モグマ族のプチナは、宝箱の中身を教えてくれる。マップで持ち物の位置を確認しよう。



Q ニンゲンサン、ニンゲンサン。イスニ座ルッテ気持チイイノ？



A イスは疲れているときに効果あり。座ることで体力の回復を確認。

スカイロフトはもちろん、冒険の舞台となるフィローネの森やオルディン火山、ラネール砂漠など、あらゆる場所に置かれているイス。ただ座れるだけのものと思ったら大間違い。リンクのハートが減っていたら、ゆっくりと腰を下ろしてほしい。驚きの効果が表れるぞ。



⬅冒険の合間に、ゆっくりとイスに腰を下ろす。美しい風景に心が洗われるようだね。



Q この間、ハチに襲われたゴロ。この気持ち敵にも味わわせたいゴロ！



A フックビートルでハチの巣が運べることを確認。投下も可能なようです。

大群で襲ってくるハチは、お宝として捕まえられるとはいえ、なかなかに面倒な相手。いつもリンクばかりが困らされるのは不公平なので、たまにはボコブリンにも同じ気持ちを感じてもらおう。フックビートルを使って投下すれば、面白いリアクションが見られるぞ。



⬅ハチに追われた状態で、ボコブリンの近くを通ってみよう。ボコブリンも大変なことになるぞ。



Q 空の塔に入るためには、試練の刻印と対になるものが必要なのだが、場所がわからんのだ。



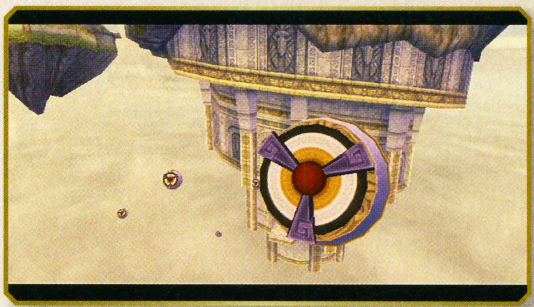
A 空の塔は女神の像と関係している可能性 80%。女神の像がよく見える場所の探索を提案します。



⬆女神像は、スカイロフトのどこからでも確認できるが、試練の刻印と対になるものがある場所となると、候補は絞られる。

試練の刻印を入手したリンクが、次に向かうべき場所は空の塔だ。空の塔は、女神像の近くにあり、中に入る方法は、女神がスカイロフトに隠したと伝えられている。試練の刻印と対をなすものがはめ込まれている石像を探してみよう。探すポイントとしては、女神の像がよく見えること。鳥に関連する石像であることのふたつだ。

石像の仕掛けが発動すると、女神の像が建てられた場所の地形が変化し、空の塔へと続く入り口が姿を現す。このシーンはちょっとユーモラスなので、注目してほしい。



⬆空の塔の仕掛けが発動すると、女神の像の下の部分が壊れて真の姿を現す。クローショットを使って、入り口を目指そう。



Q オイオイ、トライフォースっていう、すごいお宝の情報を聞いたぜ。オレにも集め方を教えろよ!



A 部屋の並びを変化させる装置を発見。部屋の配置を変えることで行動範囲が広がるようです。



⬆空の塔の中には 8 つの小部屋があり、装置を使って並びを変えて探索を進めていく。

空の塔に入ったら、装置を使って部屋の並びを変えよう。部屋の並びを変える装置は、他の部屋にもあるので、一回の操作ですべての部屋を回ることは不可能だ。まずは、ひとつめのトライフォースの入手を目指そう。

空の塔で行う謎解きは、これまでに使われたもののアレンジもしくは、それらを組み合わせたものがほとんど。難易度は上がっているが、解き方がわからないようなものは存在しないはず。リンクと一緒に成長してきたプレイヤーのテクニックを見せてやろう。



⬆空の塔でもっとも難しいと思われるのが流砂の部屋。時空珠を置く場所とダッシュの使い方がポイントになる。



Q リンクが集めている虫やお宝アイテムには、どんな種類があるんだ。わたしにも教えてくれんか。



A 捕まえられる虫と、お宝を表にまとめました。ご確認ください。



⬆虫を捕まえるときには、逃げられないように静かに近づこう。虫メダルを持っていれば、マップに虫の位置が表示されるぞ。



⬆通常は1匹を捕まえると他の虫は逃げてしまうが、1カ所に集まっているようなときには、数匹を同時に捕まえることも。



⬆集めた虫は、クスリ屋で調合に使う。調合で強化したクスリは冒険に役立つものばかり。ピンチの場面で大活躍するはずだ。

捕まえられる虫の種類

名前	説明
デクスズメバチ	刺されると痛い　森の虫 ハチの巣を見かけたら注意しよう
ホーリーアゲハ	世界各地で見られる　一般的な虫 クスリの原料をしては　意外と重宝される
ゲルドオニヤンマ	速く飛ぶので手強い　砂漠の虫 ゆっくり近付くことで　捕まえられる
ソラホタル	夜にだけ姿を見せる　スカイロフトの虫 見ているだけで　心がいやされる
フィラクレスカブト	動きが遅く捕りやすい　森の虫 木の上のものは　前転アタックで落とせる
マグテントウ	何匹かで固まっている　火山の虫 ほとんど動かず　捕まえやすい
スナスナボウシ	すぐに逃げ出す　砂漠の虫 もっとも捕まえにくいと　虫好きの間で評判
ロフトクワガタ	スカイロフトに生息する虫 子供たちには　大人気
フィロホッパー	飛び跳ねて逃げる　森の虫 捕まえるのが難しい　貴重な虫
ソラジマカマキリ	わりと捕まえやすい　スカイロフトの虫 カマにさわると　けっこう痛い
ラネールアント	群れで行動する　砂漠の虫 意外と　かわいい顔をしている
マルコロガシ	コロコロ回りながら逃げる火山の虫 丸いものが　何かは不明だが　レアな虫



お宝アイテム一覧

名前	説明
ハチの子	ハチの巣から採れた　貴重なタンパク源 森などの木の上に巣を作る　ハチに注意
小鳥の羽根	森など緑の多いところに生息する 小鳥から　手に入れた　きれいな羽根
タンブル・ウィード	根が枯れて　砂漠を転がる回転草 アミで採取しないと　崩れてしまう
トカゲのシッポ	鉄球のついた　トカゲの尻尾 トカゲ型の魔物が　落としていったもの
オルディン鉱石	主にオルディン地方で　採掘される鉱物 とても硬く　丈夫な物の材料となる
古代の花	主なラネール地方で　昔　咲いていた花 根の部分から　貴重な油がしぼり取れる
コハクの勾玉	どこででも手に入る　琥珀色の石飾り 一般的な材料として　広く使われる
ヤミの勾玉	試練の世界などで見つかるお宝 コハクの勾玉とは　似て非なるもの
ぷよぷよした塊	やわらかい魔物などが　落とす 不思議な物体　熱すると硬くなるらしい
マモノのツメ	空を飛ぶ魔物などが　落としていった するどく　とがったツメ　怪我に注意
マモノの角笛	ボコブリンから拝借した角笛 音を鳴らすのは　意外と難しい
ドクロの飾り	ボコブリンが身に着けていた 装飾品の一部　本物のドクロではない
邪の結晶	魔物の悪しき心が結晶化したもの 呪いの力を持った魔物から　よく手に入る
青い鳥の羽根	特に珍しい　青い鳥から得た羽根 持っているだけで幸せになれそう
黄金色ドクロ飾り	ドクロの飾りの中でも　特にレアな逸品 黄金色だが　金ではないというウワサも
女神の落とし物	女神が落としたものというわれる　美しい石 めったに見ることができない　貴重な逸品



Q うむ、お宝の種類はわかったが、それらは何に使うんだ？　リンクは何もしゃべってくれんからな。



A 捕まえた虫とお宝は、クスリとアイテムの強化に使用します。下の表で確認をお願いします。



⬆お宝は、敵を倒したとき落としたものや、ミニゲームの賞品、フィールド上のものを拾うなどして集めていく。



⬆タンブル・ウィード、小鳥の羽根、青い鳥の羽根は、虫とりアミで集める。小鳥の羽根系は鳥を捕まえると入手できる。



⬆お宝で、意外と苦労させられるのがタンブル・ウィードだ。ラネール砂漠で見かけたら、虫とりアミを装備して追いかけよう。

クスリの調合一覧

強化するアイテム	強化後のアイテム	強化に使用する素材	価格
ハートのクスリ	ハートのクスリV	ホーリーアゲハ×3、フィラクレスカブト×1、マグテントウ×1	20ルピー
ハートのクスリV	ハートのクスリSV	ホーリーアゲハ×3、デクスズメバチ×3、スナスナボウシ×1、マルコロガシ×1	30ルピー
空気のクスリ	空気のクスリV	ロフトクワガタ×2、ソラジマカマキリ×2、ラネールアント×2	20ルピー
ガンバオール	ガンバオールV	マグテントウ×3、ロフトクワガタ×2、ゲルドオニヤンマ×2、フィロホッパー×1	20ルピー
ムテキン	ムテキンV	フィロホッパー×1、マルコロガシ×2、ホーリーアゲハ×3、ソラホタル×3	40ルピー
リカバオール	リカバオールV	フィラクレスカブト×2、ソラジマカマキリ×2、デクスズメバチ×3	20ルピー
リカバオールV	リカバオールSV	フィラクレスカブト×2、ラネールアント×3、ゲルドオニヤンマ×1、スナスナボウシ×1	30ルピー

アイテムの強化一覧

強化するアイテム	強化後のアイテム	強化に使用する素材	価格
木の盾	硬い木の盾	コハクの勾玉×2、マモノのツメ×1、ぷよぷよとした塊×1	30ルピー
硬い木の盾	頑丈な木の盾	コハクの勾玉×3、マモノのツメ×2、タンブル・ウィード×2、ドクロの飾り×1	50ルピー
鉄の盾	硬い鉄の盾	オルディン鉱石×2、マモノのツメ×2、ドクロの飾り×2	50ルピー
硬い鉄の盾	頑丈な鉄の盾	オルディン鉱石×3、マモノのツメ×3、タンブル・ウィード×3、青い鳥の羽根×1	100ルピー
聖なる盾	上質の聖なる盾	ヤミの勾玉×1、小鳥の羽根×2、ドクロの飾り×3	100ルピー
上質の聖なる盾	最上の聖なる盾	ヤミの勾玉×4、小鳥の羽根×3、マモノの角笛×3、青い鳥の羽根×1	150ルピー
フックビートル	スピードビートル	古代の花×2、ハチの子×2、黄金色ドクロ飾り×1	50ルピー
スピードビートル	スタミナビートル	古代の花×3、コハクの勾玉×4、青い鳥の羽根×1、女神の落し物×1	50ルピー
虫とりアミ	大きな虫とりアミ	タンブル・ウィード×3、古代の花×2、邪の結晶×1	100ルピー
パチンコ	拡散パチンコ	ヤミの勾玉×2、コハクの勾玉×2、ぷよぷよした塊×3	50ルピー
木の弓	鉄の弓	タンブル・ウィード×3、邪の結晶×1、マモノのツメ×3、オルディンの鉱石×2	50ルピー
鉄の弓	聖なる弓	タンブル・ウィード×5、邪の結晶×2、トカゲのシッポ×3、女神の落し物×1	100ルピー
矢筒 小	矢筒 中	マモノの角笛×3、ヤミの勾玉×3、コハクの勾玉×5	50ルピー
矢筒 中	矢筒 大	マモノの角笛×2、ヤミの勾玉×3、黄金色ドクロ飾り×1、女神の落し物×1	100ルピー
タネ袋 小	タネ袋 中	コハクの勾玉×4、マモノのツメ×3、ドクロの飾り×3	50ルピー
タネ袋 中	タネ袋 大	コハクの勾玉×5、マモノのツメ×3、黄金色ドクロ飾り×1、青い鳥の羽根×1	100ルピー
バクダン袋 小	バクダン袋 中	トカゲのシッポ×1、ドクロの飾り×3、青い鳥の羽根×1	50ルピー
バクダン袋 中	バクダン袋 大	トカゲのシッポ×3、ぷよぷよした塊×4、ハチの子×2、黄金色ドクロ飾り×1	100ルピー









ネタバレ注意　ネタバレ注意　ネタバレ注意　ネタバレ注意　ネタバレ注意　ネタバレ注意



ワシが考えるに、この袋とじの中には謎解きに関するヒントがつまっているようだ。
本当に困ったときだけ開くと良いだろう。

ネタバレ注意　ネタバレ注意　ネタバレ注意　ネタバレ注意　ネタバレ注意　ネタバレ注意

TV ガイド特別編集 『ゼルダの伝説 スカイウォードソード』ファンブック　特別綴込付録
©2011 Nintendo

THE LEGEND OF ZELDA
SKYWARD SWORD™

ゼルダの伝説 スカイウォードソード

ゼルダの伝説 スカイウォードソード ピアノアレンジCD

【収録曲】

1. 女神の詩
2. スカイロフト
3. 妖精の泉

NOT FOR SALE

TVガイド特別編集『ゼルダの伝説 スカイウォードソード』ファンブック　特別綴込付録
©2011 Nintendo

CD-ROM 利用についてのご注意

●本 CD-ROM の収録物に関する著作権および他のすべての権利は、当該収録物の著作権者に帰属します。

●本 CD-ROM および収録物に関して、株式会社東京ニュース通信社（以下、弊社）は、不具合等が生じないこと、およびその正確性、適正性その他について、いかなる保障も行いません。

●本 CD-ROM の個人使用の目的で、本注意事項に従って使用する場合を除き、収録物の使用、複製、貸与などは認められません。

●本 CD-ROM の収録物を無断で複製、改変、放送、有線放送、ネットワークでの配信およびレンタルすることは法律で禁じられています。

●本 CD-ROM の使用に起因するユーザーのあらゆる損害に関し、弊社および収録物の開発元は、一切責任を負いません。

●本 CD-ROM および収録物に関する質問、サポート、問い合わせについて、弊社および開発元は回答の義務を負いません。

ディスクを取り出す際の注意

●ディスクは両面とも、キズ、指紋、汚れなどをつけないようていねいに取り扱ってください。

●ディスクが汚れたときには、メガネ拭きのような柔らかい布で内周から外周へ向かって放射状に軽く拭き取ってください。レコード用のクリーナーや溶剤などは使用しないでください。

●ディスクは両面とも、ボールペン、油性ペン、鉛筆などで文字や絵を書いたり、シールを貼ったりしないでください。

●直射日光の当たる場所や多湿、高温の場所には保管しないでください。

★お買い求めの時点でディスクが破損していた場合は、P.72 の（株）東京ニュース通信社 販売部までご連絡ください。

THE LEGEND OF ZELDA SKYWARD SWORD

ゼルダの伝説 スカイウォードソード
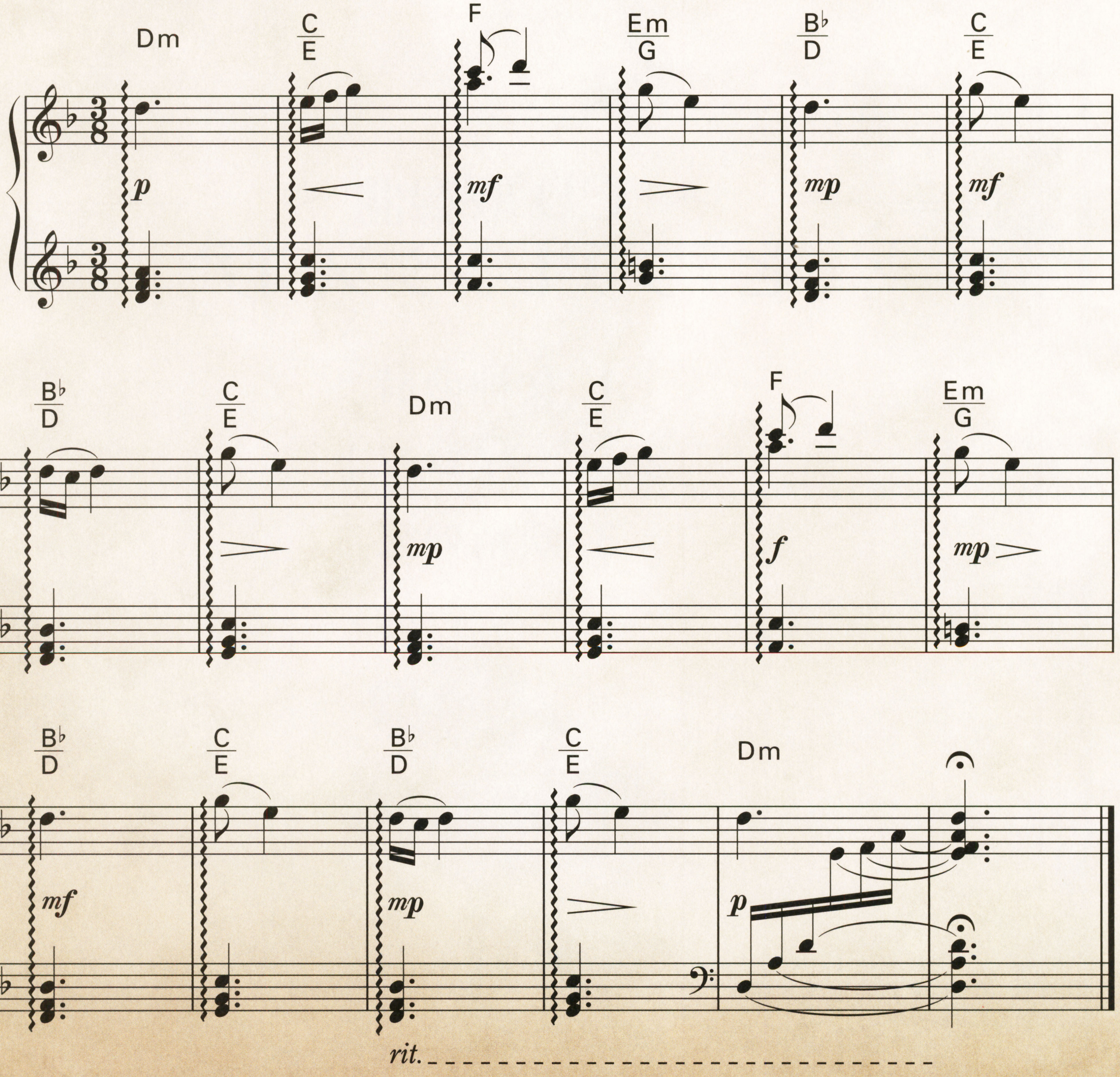
～CD収録曲～
ピアノアレンジスコア

1. 女神の詩
2. スカイロフト
3. 妖精の泉
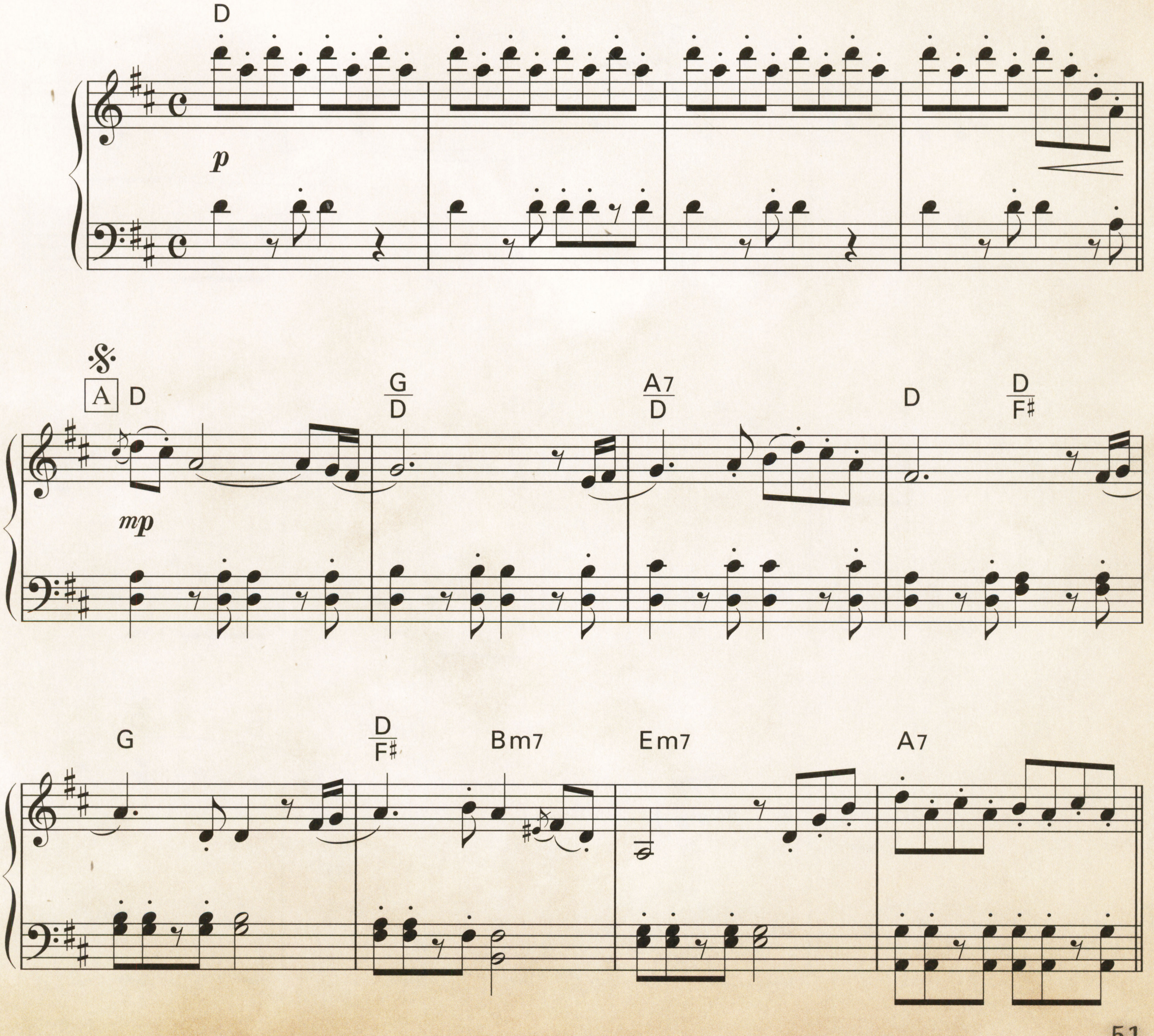


女神の詩
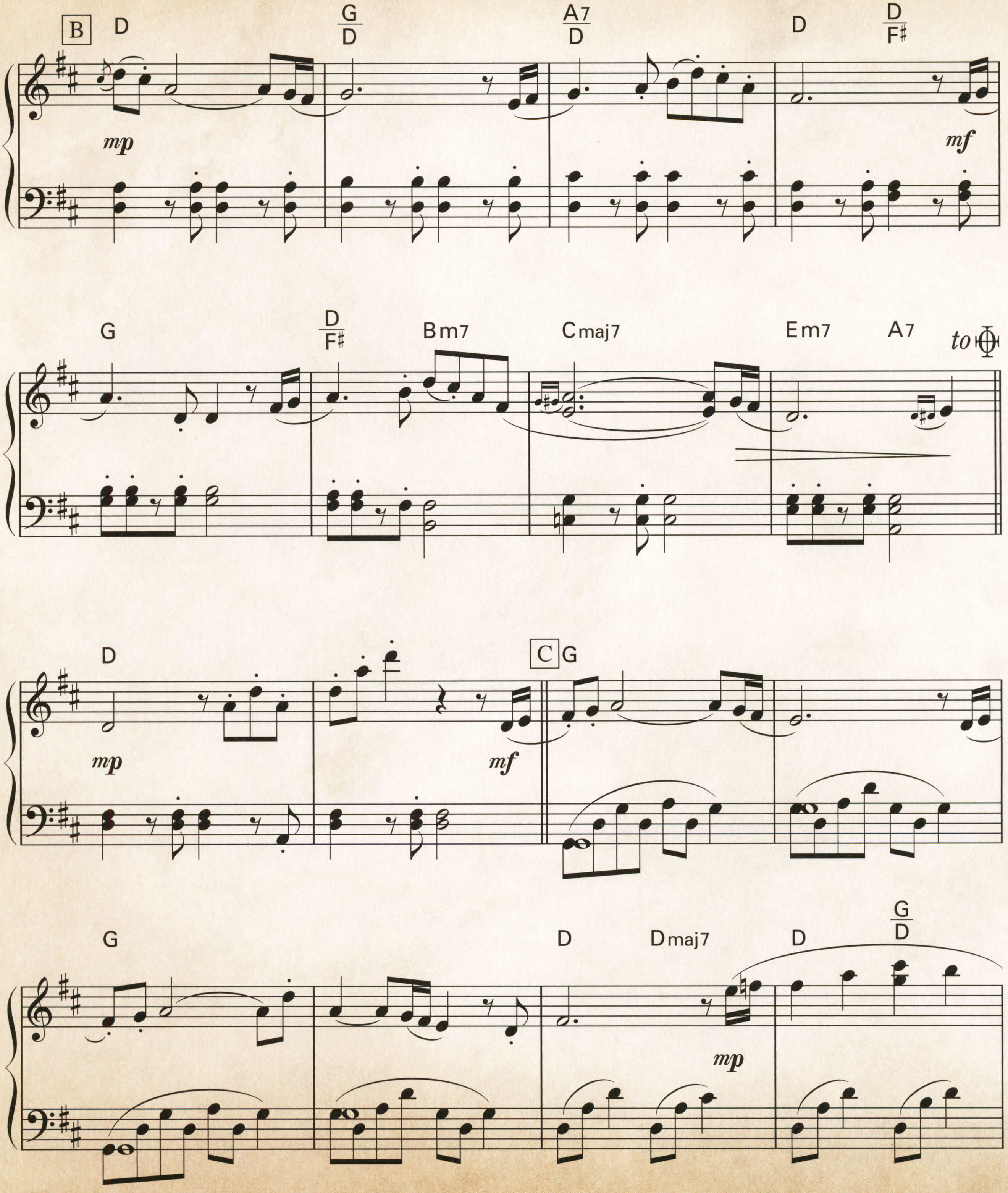
Andante (♪=76)
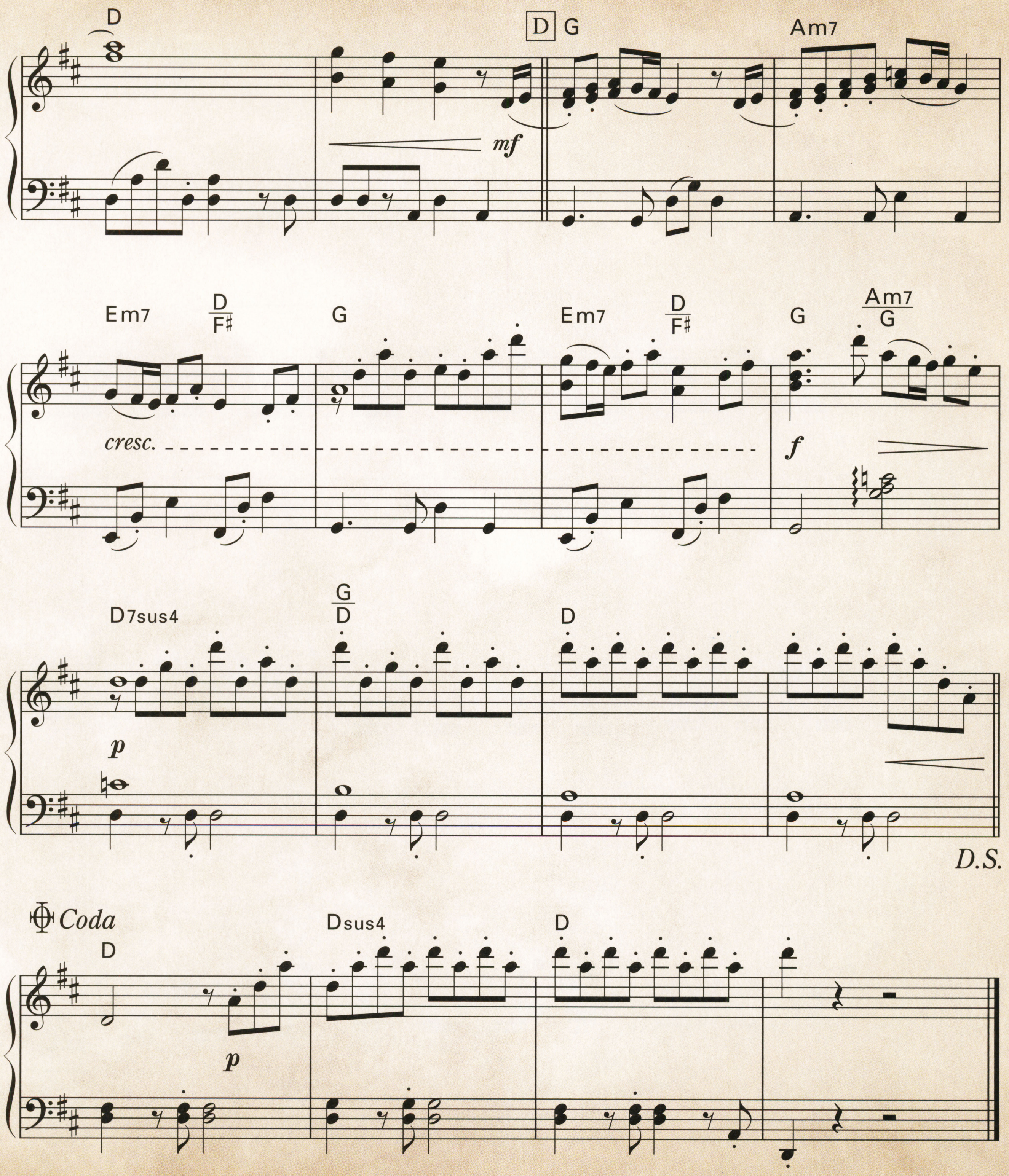


スカイロフト
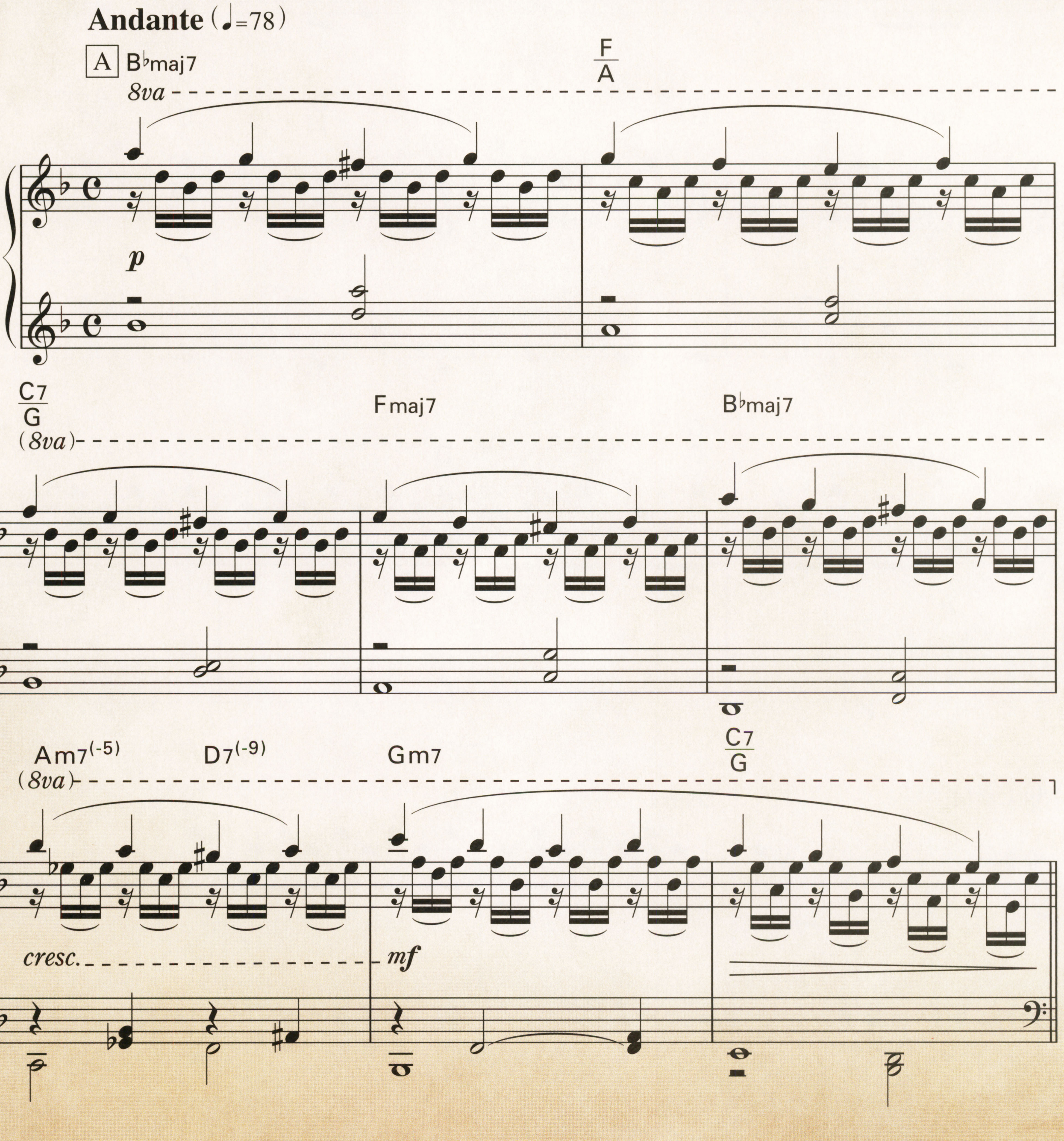
Moderato (♩=100)
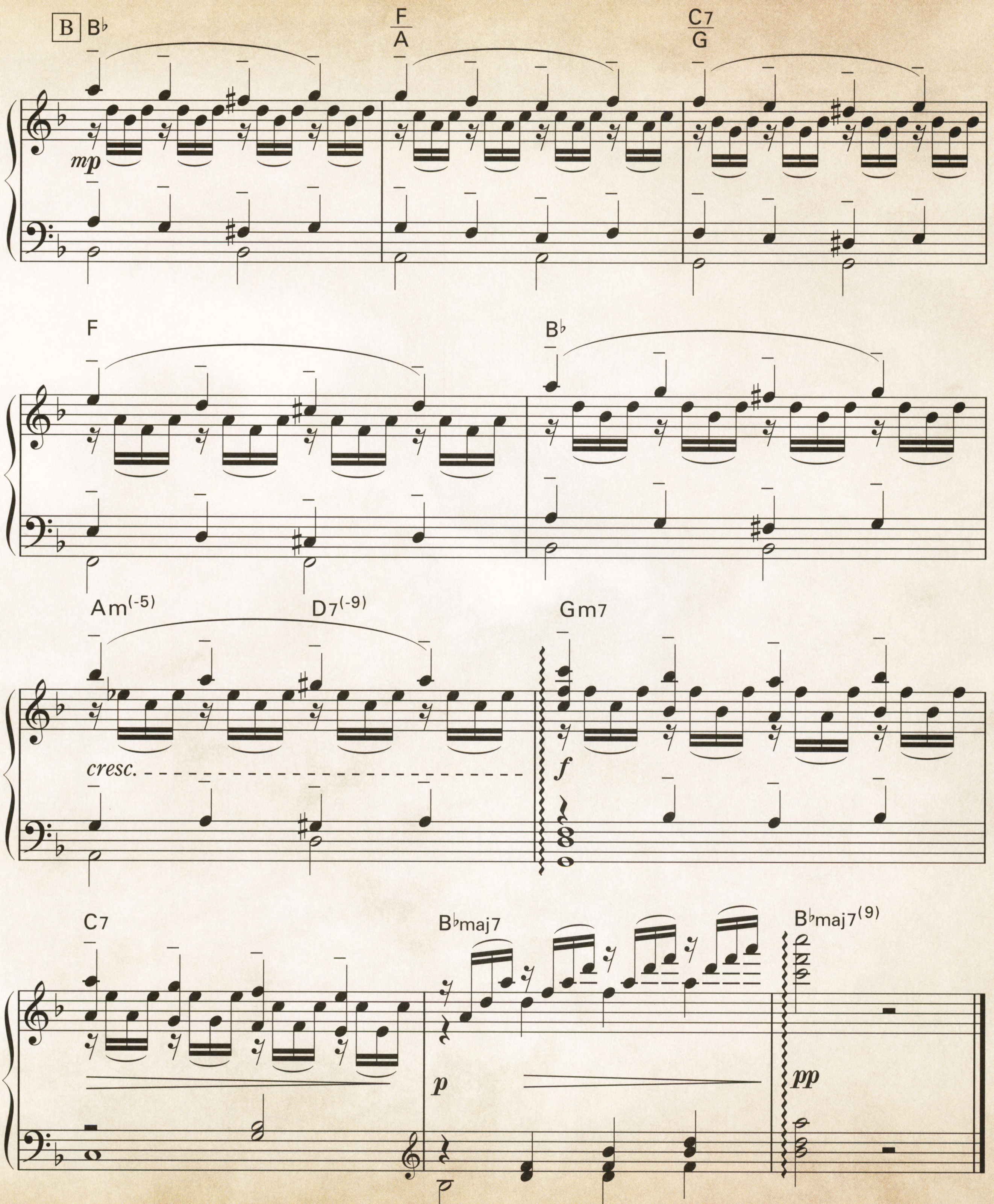


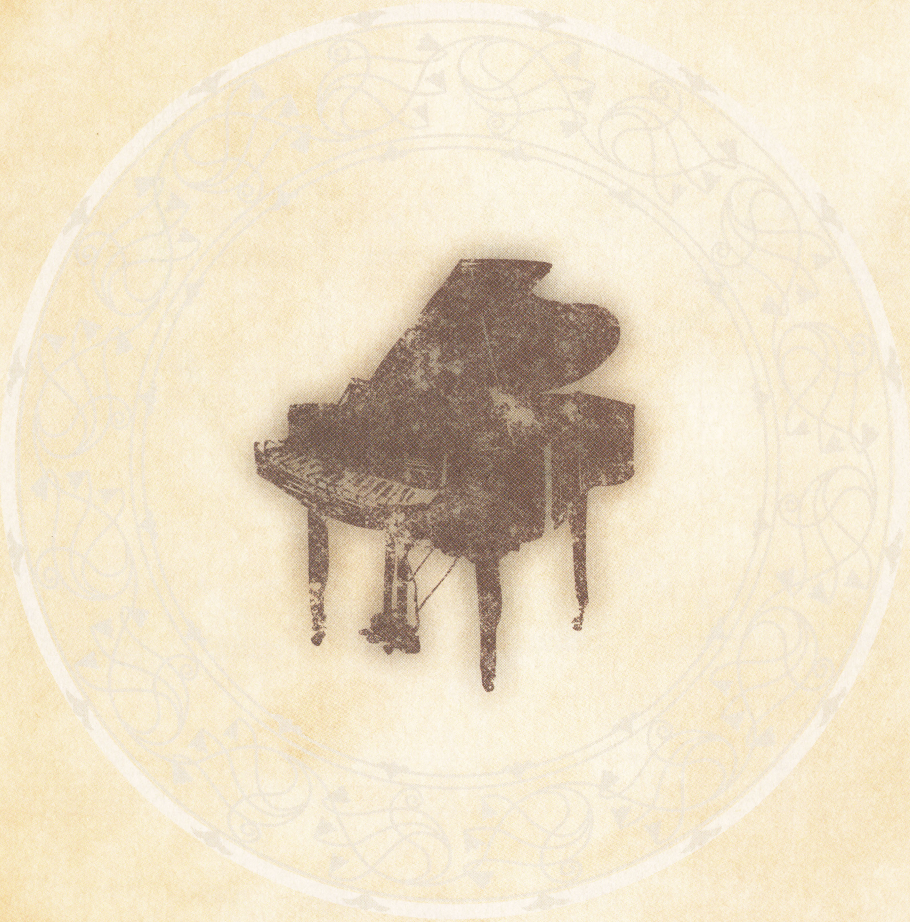

B
D
G/D
A7/D
D
D/F♯
mp
mf
G
D/F♯
Bm7
Cmaj7
Em7
A7
to
D
mp
mf
C
G
G
D
Dmaj7
D
G/D
mp


D
D G
Am7
mf
Em7
D/F♯
G
Em7
D/F♯
G
Am7/G
cresc.
f
D7sus4
G/D
D
p
D.S.
Coda
D
Dsus4
D
p

妖精の泉


Andante (♩=78)
A
B♭maj7
F/A
8va
p
C7/G
Fmaj7
B♭maj7
(8va)
Am7(-5)
D7(-9)
Gm7
C7/G
(8va)
cresc.
mf


B
B♭
F/A
C7/G
mp
F
B♭
Am(-5)
D7(-9)
Gm7
cresc.
f
C7
B♭maj7
B♭maj7(9)
p
pp



TVガイド特別編集　『ゼルダの伝説 スカイウォードソード』ファンブック　特別綴込付録
©2011 Nintendo

武器・防具&アイテム集

武器・防具



主人公が装備できる数々の武器や防具。冒険をクリアしたり強化したりすることで手に入れることができる。

練習用の剣	最初に手にする剣。
女神の剣	女神像の中で手に入れられる剣。精霊ファイが宿っており、剣にたまった力（スカイウォード）というビームを発することができる。
女神の長剣	「聖なる炎」で女神の剣を鍛えると成長する。
女神の白刃剣	「聖なる炎」で女神の長剣を鍛えると成長する。
マスターソード	女神の剣を3つの聖なる炎で清めることで完成する剣。
真のマスターソード	ゼルダによってマスターソードの真の力を解放された剣。
木の盾	最初に手にする木製の盾で軽量。10本までなら、盾に刺さった矢を回収することができる。
硬い木の盾	軽量ながら硬い木でできているため耐久力がアップした盾。
頑丈な木の盾	硬い木の盾より、さらに耐久力がアップした軽量の盾。
鉄の盾	鉄で作られた燃えない盾。電気に弱い。
硬い鉄の盾	鉄の盾より耐久力がアップした、燃えない盾。
頑丈な鉄の盾	硬い鉄の盾より、さらに耐久力がアップした燃えない堅固な盾。
聖なる盾	敵の攻撃で燃えない、電気でしびれない上に呪い攻撃を弾くことができる。また自己修復能力を持つ盾。
上質の聖なる盾	聖なる盾より耐久力がアップした盾。自己修復能力を持つ。
最上の聖なる盾	上質の聖なる盾より耐久力がアップした盾。
ハイリアの盾	壊れることのない盾。あるミニゲームをクリアするともらえる。

アイテム



冒険を進めるために必要なアイテムや、敵との戦いで有利になるために使うアイテム。スカイロフトにあるショップモールで購入できるだけでなく、冒険の途中で手に入れられるものもある。

パチンコ	キュイ族の長老から手に入れられるパチンコ。1度に1個の弾が撃ち出せる。
拡散パチンコ	パワーアップさせたパチンコ。ひとつの弾で広範囲に撃てるようになる。
ビートル	虫型の飛行機械。遠くを偵察したり、簡単な工作をすることができる。
フックビートル	ビートルの先端にフックが付いたもの。狙ったものを掴んで落とすことができる。
スピードビートル	飛行速度がアップしたビートル。
スタミナビートル	飛行時の滞空時間が長くなったビートル。
ほりほりグローブ	やわらかい地面を掘ることができるようになる。
モグマグローブ	特定の地面を掘ることができるアイテムで、掘り進めると地下通路へ行くことができる。
バクダン	一定時間が経過すると爆発する。置くだけでなく投げたり転がしたりすることも可能。
まほうのツボ	魔法の風を起こすことで、物を吹き飛ばしたり動かしたりできる。
クローショット	発射してつかむことで、その場所に移動することができる。

ムチ	先端の球体をくっつけることで、物を手前に引いたり綱の代わりの移動手段にすることができる。
木の弓	最初の弓で矢を射ることができる。
鉄の弓	木の弓より、矢の攻撃力がアップした弓。
聖なる弓	弓の中で、もっとも矢の攻撃力が高い弓。
虫捕り網	虫などの小さな生物を捕まえることができる。
大きな虫捕り網	虫捕り網よりも虫などを捕まえやすい網。
水龍のウロコ	水中を泳ぐときにスピンができるようになる。
耐熱イヤリング	持っていると高熱に耐えられるようになる。また、敵の攻撃で体に火がついてもすぐに消える。
パラショール	「鳥乗りの儀」で女神役のゼルダからもらえるアイテム。
女神の詩	ハープを手に入れてから最初に学ぶ曲。時の扉や灯台の光に関係している。
フロルの勇気	詩島で最初に覚えられる曲。フィローネの森でのサイレンのダウジングが可能になる。
ネールの叡智	詩島で2番目に覚えられる曲。ラネール砂漠でのサイレンのダウジングが可能になる。
ディンの力	詩島で最後に覚えられる曲。オルディン火山でのサイレンのダウジングが可能になる。
水龍の詩	水龍から得られる「勇者の詩」の一説。3つの詩がそろうと「勇者の詩」が完成する。
雷龍の詩	雷龍から得られる「勇者の詩」の一説。3つの詩がそろうと「勇者の詩」が完成する。
炎龍の詩	炎龍から得られる「勇者の詩」の一説。3つの詩がそろうと「勇者の詩」が完成する。
勇者の詩	3つの詩がそろい、ナリシャから習うと完成する詩。街でのサイレンのダウジングが可能になる。
女神のハープ	聖なる音を奏でられる楽器。
タネ袋　小	デクのタネを10個入れられる袋。
タネ袋　中	デクのタネを20個入れられる袋。
タネ袋　大	デクのタネを30個入れられる袋。
矢筒　小	予備の矢を5本携帯できる筒。
矢筒　中	予備の矢を10本携帯できる筒。
矢筒　大	予備の矢を15本携帯できる筒。
バクダン袋	バクダンを10個まで持ち歩けるようになるアイテム。
バクダン袋　小	予備のバクダンを5個携帯できる袋。
バクダン袋　中	予備のバクダンを10個携帯できる袋。
バクダン袋　大	予備のバクダンを15個携帯できる袋。
ハートメダル	ハートが出やすくなる。
ルピーメダル	ルピーが出やすくなる。
トレジャーメダル	お宝が出やすくなる。
長持ちメダル	薬の効果を3倍に長持ちさせてくれる。
命のメダル	ポーチに入れている間だけ、ハートの器がひとつ増える。
アクマメダル	ポーチを開けられなくなる代わりに、ルピーとお宝の出る確率がアップする。
虫メダル	所持している間だけ、フィールド上で虫がいる場所が地図に表示されるようになる。
緑ルピー	取ると1ルピー手に入る。
青ルピー	取ると5ルピー手に入る。
赤ルピー	取ると20ルピー手に入る。

シルバールピー	取ると100ルピー手に入る。
ゴールドルピー	取ると300ルピー手に入る。
ババルピー	取ると10ルピー減ってしまう。
小さなサイフ	300ルピーまで入れられる。
中くらいのサイフ	500ルピーまで入れられる。
大きなサイフ	1000ルピーまで入れられる。
特大のサイフ	5000ルピーまで入れられる。
セレブのサイフ	9000ルピーまで入れられる、レアなサイフ。
予備のサイフ	元のサイフとは別に300ルピーまで余分に入れることができる。
デクのタネ	取るとパチンコのタネが5個手に入る。
うち損じの矢	取ると矢が1本手に入る。敵の矢も取ることができる。
ハート	触れると体力のハートをひとつ回復できる。
ハートの器	取ると体力のハートの上限をひとつ増やすことができる。
ハートのかけら	24個のかけらに散らばっていて、すべて集めるとひとつのハートの器になる。
冒険ポーチ	アイテムを入れられるポーチ。最初は4個しか持てないが、買い足していくと最大8個まで持てる。
がんばりの実	がんばりゲージを全回復できる。
ダンジョンの地図	手に入れたダンジョンの地図が表示されるようになる
鳥の彫刻	これを手に入れた者が「鳥乗りの儀」の優勝者となれる。
感謝の気持ち	スカイロフトのどこかに落ちているアイテム。スカイロフストでのイベントをクリアするともらえることがある。
試練の刻印	刻印の台座にはめる美しい宝石。
小さなカギ	ダンジョンで使用できるカギ。
金の彫刻	天望の神殿で使用できるカギ。
龍の彫像	大地の神殿で使用できるカギ。
古代の回路	ラネール錬石場で使用できるカギ。
ありがたい像	古の大石窟で使用できるカギ。
謎の結晶	古の大祭殿で使用できるカギ。
イカした像	砂上船で使用できるカギ。
カギのカケラ	大地の神殿の入り口を開けるために必要なカギのカケラ。オルディン火山で5個集めるとカギになる。
テリーの虫かご	テリーが持っている虫かご。
ラスの手紙	バドの子分であるラスからの手紙。
ガラガラ	子どもの遊び道具。
過去の海図	ラネール砂海のとある家にある過去の海図。
緑宝珠の石版	女神像の内部で手に入る石版。女神像の台座にセットすると、フィローネの森へ行ける光の柱が立つ。
紅宝珠の石版	天望の神殿の奥で手に入る石版。女神像の台座にセットすると、オルディン地方へ行ける光の柱が立つ。
黄宝珠の石版	大地の神殿の奥で手に入る石版。女神像の台座にセットすると、ラネール砂漠へ行ける光の柱が立つ。
勇気のトライフォース	空の塔で手に入り「勇気」を司る。
力のトライフォース	空の塔で手に入り「力」を司る。
知恵のトライフォース	空の塔で手に入り「知恵」を司る。

精神の器	しずくを15個集めるための心の器。
フロルのしずく	フロルのサイレンで15個集めなければならないしずく。
ディンのしずく	ディンのサイレンで15個集めなければならないしずく。
ネールのしずく	ネールのサイレンで15個集めなければならないしずく。
聖なるしずく	女神のサイレンで15個集めなければならないしずく。
光の実	しずくの位置が30秒間わかるようになる実。
生命の木の苗	かつて砂漠にあったと言われる、生命の力が宿る木の苗。
生命の木の実	聖なる場所で育てた苗が木になり、そこに実る実。
空きビン	薬などを詰められるビン。
ハートのクスリ	1回使用するとハート8個分を回復できる。
ハートのクスリV	1回使用するとハートを最大値まで回復できる。
ハートのクスリSV	1回使用するとハートを最大値まで回復できる。2回使用可能。
空気のクスリ	一定時間、酸素ゲージの減り方が遅くなる。
空気のクスリV	一定時間、酸素ゲージが減らなくなる。
ガンバオール	一定時間、ガンバリゲージの減り方が遅くなる。
ガンバオールV	一定時間、ガンバリゲージが減らなくなる。
ムテキン	一定時間、敵からのダメージが半分になる。
ムテキンV	一定時間、無敵になる。
リカバオール	使用すると、盾のHPゲージが全回復する。ハート4個分も回復する。
リカバオールV	使用すると、盾のHPゲージが全回復する。使わずに持っていると、盾が壊れたときに自動的に復活する。ハート8個分も回復する。
リカバオールSV	使用すると、盾のHPゲージが全回復する。使わずに持っていると、盾が壊れたときに自動的に復活する。ハート8個分も回復する。2回使用可能。
妖精入りビン	使用するとハートが6個分回復する。使わずに持っていると、体力がなくなったときに自動的に回復してくれる。
ただの水	空きビンに水を入れるとできる。
聖なる水	空きビンに聖なる水を入れるとできる。
きのこの胞子	きのこから手に入れられる。
キラキラした胞子	特定のものにふりかけると、不思議なことが起きる。5回使用可能。
かぼちゃスープ　温	熱いスープで、飲むとハートが8個分回復する。
かぼちゃスープ　冷	冷たいスープで、飲むとハートが4個分回復する。





SPECIAL INTERVIEW

宮本茂



5年間つくりこんだものがすべて詰めこまれた濃密『ゼルダの伝説』です

1986年のファミリーコンピュータ ディスクシステムでの第1作発売から25年を迎えた『ゼルダの伝説』。文字通りゲームの進化の歴史とともに歩んできた同シリーズの最新作『スカイウォードソード』はいかなる作品に仕上がったのか。『ゼルダの伝説』の生みの親・宮本茂氏が、その魅力あふれる世界や注目ポイント、オススメの遊び方から、シリーズを通してのこだわりにいたるまでを語る。

撮影／加藤 康



——5年ぶりの新作を間近に控えた現在の心境からお聞かせいただけますか？

宮本茂（以下、宮本） かなり濃密なものができました。5年間つくりこんだものが全部詰まっているという感じですね。「ノーミス」じゃないですよ。「濃密」ですからね(笑)。今の軽い時代にはそぐわないと言われてしまうかもしれません。でも、じっくり遊びこむとかなり手ごたえがあって、しっかりと記憶に残るゲームになったと思います。

——そういう方向性にした理由とは？

宮本 新しい技術と出会うたび、技術面が膨らむ方向にきていたんですが、もう一回原点に返って、面白さの要素をきちっと絞り込もうと。その前提にあったのは、「遊びこむ」ことです。しかも、自分が体を動かし、自分の力で遊ぶ。ただ長い間遊んでいれば進むわけじゃなく、本当に自分自身が時間をかけて成長することで進んでいくんです。ただプレイを繰り返すだけで進められるゲームとは違う。今作では、そのための材料を、時間をかけてつくりためてきました。5年もつくりこむと、普通2～3割は削除するものが出るんですよ。でも今回は骨組みの部分からつくり、その上に塗り固めていった。パーツをつくって寄せ集める方法じゃないので、無駄なものが出なかったんです。スタッフもつくればつくるほど良くなっていくと実感しながら仕上げられましたね。

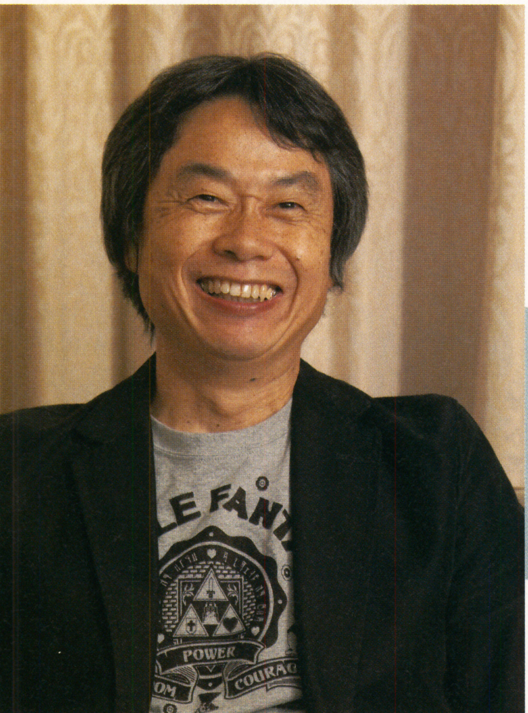
——シリーズの立ち上げ当初に思い描いていた完成形と比べると、今作の完成度はどのくらいだと感じますか？

宮本 完成形なんてないんですよ。『ゼルダの伝説』にはいくつか課題があって、ひとつは技術とともに膨らむ方向で、構造的に新しくなってなかったということ。量的には増えたけど、ダンジョンが8つあり、その間をハブでつなぐ構造は結局変わってなかった。もうひとつは、必要な操作の種類が、今までのインターフェースだけでは収まりきらなかったこと。でも今回、Wiiモーションプラスのおかげで、かなりの操作を手首の動きなどで処理できるようになりました。リアルタイムで遊んでいる間はほとんどABボタンとヌンチャクとWiiリモコンの振りだけで進められます。これまでの複雑な操作をシンプルな操作に収められたのは、大きなポイントですね。将来の新しいゲーム機になっても、今のインターフェースがないとつくりにくくなるなあと思うくらいです。



——他に、今作のコンセプトというと、どんなところですか？

宮本 「楽しけりゃいい！」かな(笑)。僕らが作るゲームでは、遊ぶ人がいろんなことを考えて、いろんなことをやってみる。そのプレイヤーのアクションに対し、こちらはできるだけいろんな答えを準備し、いろんな要素を散りばめておきます。その意味で今回一番大事にしたのは、遊び終わった後、このゲームを自分がマスターしたという“達成感”。そして、遊んだ場所が記憶に残ることです。実生活と同じように、いろんなステージを記憶にとどめてもらえるようにすることが、ポイントでした。同じ所で何度も遊ぶうちに、そこの“土地勘”ができていく。通常、一度ダンジョンでアイテムを手に入れれば、そこで何度も遊ぶ必要はない。基本的に1回しか行かないから、土地勘ができにくかった。それで今回は、ダンジョンと大地の区別をあまりつけず、ハイラルという作品の舞台全体を自分の記憶の中に残



宮本茂 Shigeru Miyamoto

任天堂株式会社専務取締役 情報開発本部長。
1952年生まれ。金沢美術工芸大学を卒業後、任天堂に入社。『スーパーマリオ』シリーズや『ドンキーコング』シリーズ、『WiiSports』『Wii Fit』などの大ヒット作を数多く手がける。日本ソフトウェア大賞'92、第13回マルチメディアグランプリ（MMCA会長賞）、レジオン・ドヌール勲章「シュバリエ章」（フランス）、TIME誌「TIME100（世界で最も影響力がある100人）」選出ほか、多数の受賞歴を誇る世界的ゲームクリエイターでもある。

『ゼルダの伝説』の原点に立ち返って、面白さの要素をきちっと絞り込んで、それをもう一度今の技術でやろうということでつくってきました。



してもらえる構造にしました。

――設定した世界の中で、ユーザーに様々な体験をしてもらうことが大事だと？

宮本　設定というより、「段があったら登ってみる」「坂があったら滑ってみる」という、体に直接訴えかける、生理的な感覚を大事にしました。3Dになって、立体構造が非常に複雑につくれるようになったので、その感覚は実現しやすくなりました。例えばステージの中に階段があって、横に飛び降りてほしくないときは手すりでふさぐんです。でも中には、その手すりを飛び越える人もいる。そんなふうに、人それぞれの移動ルートができたりします。他の人のプレイを見て、情報が交換できるのも面白いと思っています。

ゲーム中に訪れる場所がずっと記憶に残る形に

――ユーザー側の予想外のアクションもアリという、懐の深さ、自由度の高さが、人気の理由でしょうか。

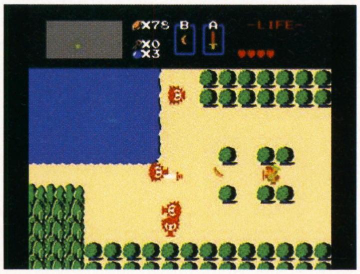
宮本　懐が深いかはさておき(笑)。もうひとつ大事なのは、リアリティです。たとえば石だったら、押して簡単に動いたら、いくらリアルに石の絵を描いても石には見えない。動かすなら、重量感あるリアクションをさせなければいけない。絵を貼り付けて置くだけなら楽ですが、ちょっとでも動かすと大変なんですよ。それをひとつずつ、つくりこんでいくわけです。石の重さが3種類あれば、リンクが物を持つときの動きも3種類つくる。そういうのをこつこつこつこつ積み重ねて、つくりこんでいくんですよね。それをどこまでやるかが『ゼルダの伝説』なんじゃないかと思うんです。



――また、シリーズを通して感じることですが、あえて面倒な行程を経ないと移動できないですよね。この移動時間は、狙って入れているものなのでしょうか？

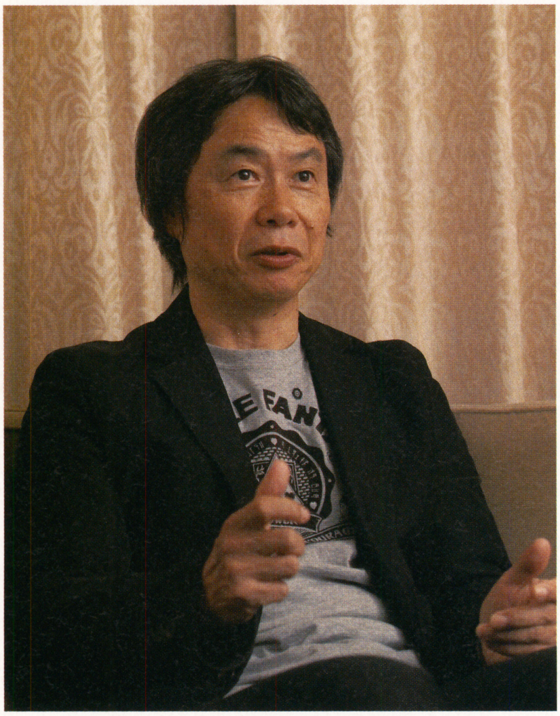
宮本　みなさん、移動しながらその行程、地形を覚えていきますよね？　頻繁に行き来する場所にはワープを後から使えるようにすることもありますが、最初に自分で何度も移動したからこそ、ワープの

ファミコン ゼルダの伝説



1986年にファミリーコンピュータ ディスクシステム本体と同時に発売。『ゼルダの伝説』シリーズの記念すべき第1作目。プレイヤーは少年リンクとなり、ハイラル各地に散らばったトライフォースを集めて、大魔王ガノンを倒すべく冒険を繰り広げていくことになる。アクション要素はもとより、今ではおなじみとなったブーメランやバクダンなどの、さまざまなアイテムを駆使した謎解きに夢中になるプレイヤーが続出した。

©1986 Nintendo



設定よりもリアリティが大事 「石」ひとつとっても どこまで本物っぽくつくりこむか それが『ゼルダの伝説』なんだと。





出現がうれしいんです。ただの往復は退屈なので、『時のオカリナ』だったら、馬で移動しつつアイテム回復ができたり、柵を飛び越してショートカットできたり。そして馬の操作を覚えることが、次の攻略にもつながる。今回は移動中の場所にもダウジングや細かいネタを入れて、その地形を覚えてもらう工夫をしています。

——実際に遊んでみればわかる、今作ならではのゲーム要素というと？

宮本　まずは「剣を斬りたい方向に振る」こと。実際やってみないとイメージしづらいですが、やってみると、これが「今までどうしてAボタンを押してたんだろう？」と思うぐらい自然なんです。アイテムの持ち替えや、「狙う」といった操作もスムーズになりました。カーソルも、3Dマウスのように手首の返しで動かせるので、より直感的にプレイできるようになりました。

——『ゼルダの伝説』では楽器がキーになることが多いですが、その狙いとは？

宮本　最初に『ゼルダの伝説』をつくった時、いろんなアイテムを考えた中で、リンクに似合うという理由から、笛を吹かせたかったんです。その後スーパーファミコン版で、スタッフの誰かが「オカリナ」って言ったんです。これも『ゼルダの伝説』っぽいと。それ以来、楽器が大事なアイテムになり、『時のオカリナ』で本格的にテーマのように使うことになりました。プレイヤー自身でメロディが演奏できるのもすごく面白くて。その後、シリーズの担当者は、なんとか楽器を演奏させなければと、苦労したかもしれませんね。楽器が思い浮かばないからタクトだとか(笑)。今作でハープを選んだのは、弾く動きもありますが、世界観からだと思います。ハープだと、手を振ってるだけになるので、いろんな曲を弾き分けることができないのが、少々さびしいんですけど、それでもメインテーマなどでは、ハープがうまく使えていると思います。

自分でよく考えればわかる これが謎解きの基本

——一方で、定番だったブーメランが今





回は外され、新しくビートルが登場するなどの変化がありますが、アイテムでこだわった点はなんですか？

宮本　新作のたびに、新しい能力のアイテムをつくろうと心がけています。中でも今回は特殊で、今までアイテムの種類が増え続けてきたので、一回整理しようと思ったんです。いろんなアイテムを使うことが面白さでもあるのに、終盤に手に入るものは少ししか使わなかったりする。だから新アイテムはどんどん序盤から使えるようにしようと。昔なら新アイテムが究極アイテムとして最後に使えるようになってしまいがちだったんですけど、大きく見直しました。

——定番アイテムだったブーメランを外すのは勇気が必要だったのでは？

宮本　そうですね。でも、ビートルがあればブーメランは外しても大丈夫だなという結論に達しました。ビートルは、「操作ができるブーメラン」みたいなところからできたものなので。

——ビートルは早めに手に入るし、多様な使い方ができるので便利ですよね。

宮本　入手時期も前倒ししました。ビートルを後半に持ってくると前半のコースをもう1回遊ぶのに都合がいいんですが、あえて早めに手に入るようにしたんです。以前から妖精のナビィを使った偵察機能を本格化したいと思っていて。今回のビートルは、その偵察にも便利です。

——バクダンや弓矢を撃った時のアクションもユニークですが、ストーリーに直接関係はなくても、つい試してみたくなる要素は、他にもありますか？

宮本　あらゆるところに入れていますが、中でも僕が気に入ったのは、椅子です。現実でも疲れてきたら、座りやすそうな場所を探して座りますよね？　そのゆっくりと「座る」を、どうしてもやりたかっ



NINTENDO64 ゼルダの伝説 時のオカリナ



1998年にNINTENDO64で発売。少年リンクが平和な現在（子供時代）と7年後の未来（大人時代）を行き来して、世界に平和を取り戻していく。『ゼルダの伝説』シリーズとしては初の3D化作品。ボタンひとつで敵や対象物をロックオンできる「注目」システムを搭載していることで、3D画面でのアクションもスムーズに操作できるようになっている。3Dマップを生かした新たな謎解きも楽しめる。

©1998 Nintendo







Wiiリモコンプラスで剣を斬りたい方向に振れるんです。今まで、どうしてAボタンを押して振ってたんだろう？と思うぐらい自然なんですよ。

たんです。それで、地形の中に、いかにも「ここ座りやすそう」という場所があったらいいなと、開発チームにリクエストしました。なかなか入りきらなかったんですが、数カ所ほど、わりと露骨に置いてあります(笑)。店主の前に座ったり、ベンチで空を眺めたり……。

――この椅子がまた、絶妙な位置にありますよね。回復タイミングも絶妙すぎて後半まで気づきませんでした。

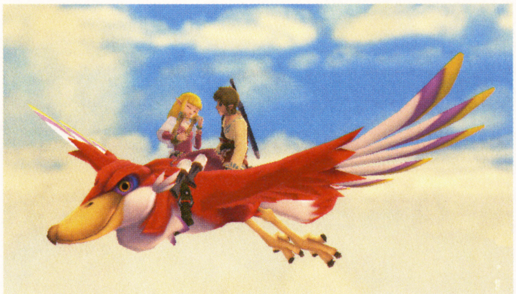
宮本　気づくかどうかが、クリアの分かれ道にもなりますね。本当はもっと入れたかったんですけどね。「ここ座れそうかな」と近づいてみて、座れたり座れなかったりする。それが『ゼルダの伝説』ならではの遊びなのかなと。毎日開発チームにメールを書くんですが、最後まで「椅子が使い切れてない」って決まり文句のように書いてました(笑)。ストーリーや敵の設定を考える時、普通は椅子なんて考えないじゃないですか。考えないけど、日常にあるものがすごく大事なんです。草や看板の歴史からして、そうですね。スーパーファミコン版の時は、剣で草が斬れるだけでもうれしかった。それがNINTENDO64になって、すごく苦労して草を斬る設定をつくったのに、実際に斬れてもそんなにうれしくなくて(笑)、看板が斬れるほうがうれしかった。今作は、さらにキノコも斬れるようにしました。キノコも僕のこだわりですね。最初、地形の担当者から上がってきたキノコは、斬るとボーンと揺れるんです。でもキノコが揺れるって、おかしいでしょう？　それで、キノコをやめるか、切れ目を入れるかの条件を出して。でも切れ目を入れるって大変なんです。「>」の形に斬ったらチーズのように切り取れるとか……そこまで考えると難しいので、切れ目が入ると自然に再生することにして…。



——そしてもちろん、『ゼルダの伝説』といえば謎解きですが、今回謎解きの仕掛けを考えるうえで、一番気を付けた点は？
宮本　謎解きで気を付けること……まさに永遠のテーマですね。一言では言えませんが、やっぱり自分で考えてわかること、よく考えればわかることが基本です。とにかく、いくら考えてもわからなくて「それはないだろ！」という謎は無いようにしたいと思っています。

簡単すぎず難しすぎず 程よさを常に考えています

——今作を実際に遊んでみて感じたのは、脳に爽快感のあるゲームだなと。だからなのか、クリアできた時、自然にオー！とガッツポーズが出たんですよ。
宮本　ありがとうございます、そういう感想を期待してるんです！(笑)。　以前、中川翔子さんが『ゼルダの伝説』の大ファンで、「子どもの頃から遊んでる」と、すごくいい話をたくさんしてくださったことがありまして。「自分で考えて自分で解いていくことが楽しかった」「頭を使います」と仰って、父兄の皆さんに聞いていただきたいなと思いましたね(笑)。「ゲームをすると馬鹿になる」って言われたりもしましたけど、ゲームをしたから馬鹿になるわけじゃなく、何も考えず同じことばかりしてたらダメなんです。その点、『ゼルダの伝説』は本当に頭を使います。頭が良くなるゲームなんじゃないかな!?
——それに、一人用なのに、複数で遊ぶのが楽しいですよね。自分がやってても、周りの人たちが自然に集まって、ああでもないこうでもないと口を出してくるような、ギャラリーが多いゲームです。
宮本　周りから口が出ますよね(笑)。みんなで遊ぶのもいい。プレイには何時間かかりましたか？
——60時間くらいですね。ラスボスにだいぶ苦戦して……。
宮本　「しまった！」と思うでしょう？(笑)。 虫を捕まえるのにも、時間がかかったんじゃないですか？
——早く進めたいと思いつつ、捕まらない虫が多くて、大変でした。
宮本　全然捕まらないんですよね(笑)。かぶと虫はどこにいるかわからないし、セミは近づくと逃げていくし……。セミの担当者は当初、リアルなセミ捕りを再現して、一匹捕まえたら狂喜するような調整をしていて。簡単にしてと言ったら、「みんな捕まえちゃうじゃないですか」と……みんなが捕まえられなきゃ、困るのにね(笑)。結局、つくるほうは一生懸命なんですよ。宝探しと一緒で、隠すほうは見つかるんじゃないかとドキドキしてるんだけど、捕まえるほうはなかなか気づかなかったりする。そこの程よさを調整していくのが、先ほどの質問にあった、謎解きのポイントでもあるのかもしれません。







プレー想定時間の長さは ゲームの密度の濃さゆえ

——50～100時間に及ぶプレイ時間は想定していたものだったのでしょうか？
宮本　30～60時間だったシリーズの平均時間に比べたら大きくなりましたが、

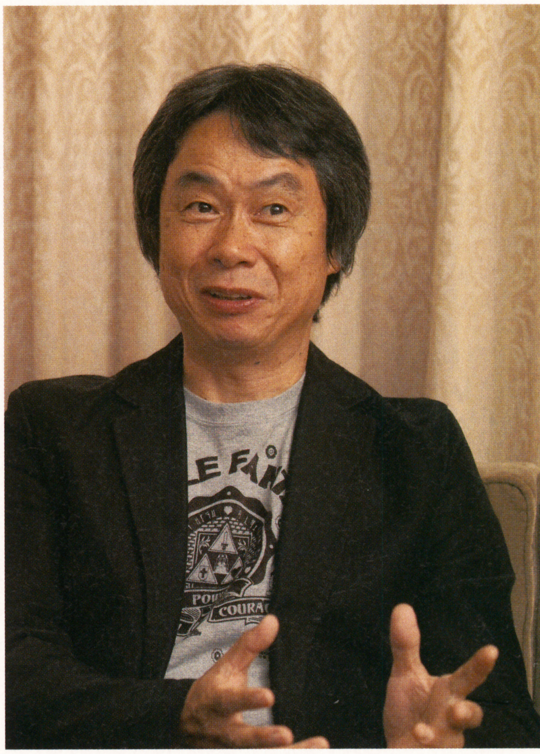
ゲームキューブ ゼルダの伝説 風のタクト



2002年にニンテンドーゲームキューブで発売。さらわれた妹アリルを助け、世界を守るために少年リンクが大海原へと冒険に旅立つ。トゥーンレンダリング（2次元の手描きアニメーション）を採用した独特のグラフィックも話題を呼んだ。タイトル通り、風を操る指揮棒（タクト）を使っての謎解きが特徴。ゲームボーイアドバンス（またはゲームボーイアドバンスSP）をニンテンドーゲームキューブに接続することで協力プレイも可能に。

©2002 Nintendo

自分で考えて自分で解いていく。『ゼルダの伝説』は本当に頭を使います。頭が良くなるゲームなんじゃないかな!?



それはゲームの密度が濃くなったためです。骨組みから始まって、無駄なものはほとんどなく、つくったものがすべて入ったという感じなのですが。規模が「思ったより大きかったなあ」と感じたのは、出来上がってみてからでした(笑)。

一番笑ってしまった出来事は、『マリオ』なんかでもよくあることなんですが、壁にいきなり穴があるんです。何かと思って登ってみたり、フックショットを撃ってみたりする。1時間くらい悩んで、「あの穴は何？」って設計した担当者に聞くと、「ああ、出口です」って軽く言うんですよ…！ 隠し部屋が見つからないのに、出口だけ見つけてもわからないじゃないですか(笑)。つくった人にとっては、隠し部屋から戻る場所としてあるのが当然なんだけど、それが気になった方はものすごく悩んで、隠し部屋を見つけてから、あとでようやく出口だったと知ると。設計者には客観性がなくなりがちなので、そういう部分で、つくった後に遊び直して調整するのがいつもの仕事です。

——その調整の末、今作は従来のファンにとってもやりごたえある内容に仕上がっていますが、ライトユーザーとコアユーザー、それぞれにオススメの遊び方のアドバイスをお願いします。

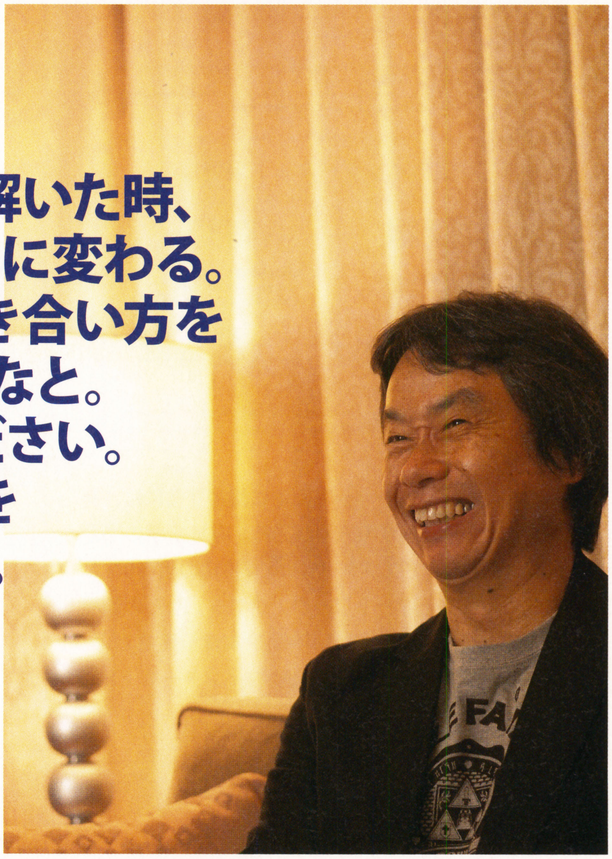
宮本　ライトユーザーの方は、まず何も考えず、毎日ちょっとずつ遊んでみてください。日々成長しますから。『ゼルダの伝説』シリーズの伝統といったらアレですけど、謎が解けなくて、「二度と遊ぶか！」とWiiリモコンを放り出してから、2日後くらいにちょっと思いついて遊んでみる。すると意外に簡単に解けたりして…そうやってまたしばらく遊んで、自分で達成していくことで、つらかったことが思い出になっていくんです。普通の遊びは楽しいことだけを思い出にするのでいいと思うんですが、つらかったことが楽しいものに変わっていく『ゼルダの伝説』はそういう付き合い方をしてもらえるゲームだと思います。接待ばかりじゃなく、突き放すところは突き放す(笑)。でもきちっとつくってあり、理解すれば納得してもらえるようにしてあるので、気長に付き合ってみてください。そうすると、今まで遊んだことのない感覚、「こういう経験ってしたことないよなあ」と感じてもらえるんじゃないかと思っています。

そしてコアユーザーの方は、遊び尽くすネタは十分に入っていますので、まずは自由に遊んでください。地上に3つの地域、空にひとつの土地があるだけなのに、濃密さはこれまでのシリーズと比べものにならないくらい、濃密な『ゼルダの伝説』です。ぜひ遊びつくしてください。









解けなかった謎を自分の力で解いた時、
つらかったことが楽しい思い出に変わる。
『ゼルダの伝説』はそういう付き合い方を
してもらえるゲームじゃないかなと。
ぜひ気長に付き合ってみてください。
今まで遊んだことのない感覚を
感じ取ってもらえると思います。

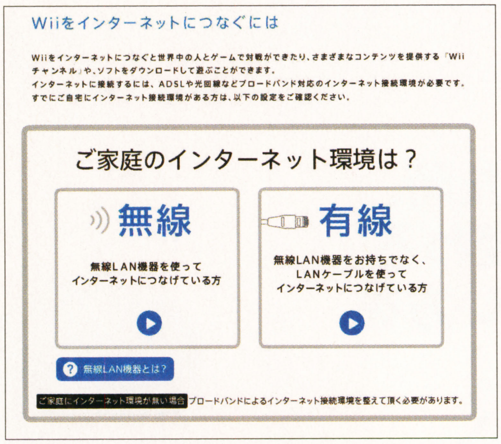


Wiiのバーチャルコンソールで『ゼルダの伝説』シリーズを遊んでみよう!

これまでに発売された『ゼルダの伝説』シリーズの中で、右ページで紹介している5タイトルはWiiの「バーチャルコンソール」というサービスを使って遊ぶことができる。ここでは、バーチャルコンソール使用に必要なインターネット接続方法やゲーム購入方法を説明。すでにプレイ済みの人もそうでない人も、過去の『ゼルダの伝説』作品をWiiで楽しんでみよう!

Wiiをインターネットに接続する

接続方法

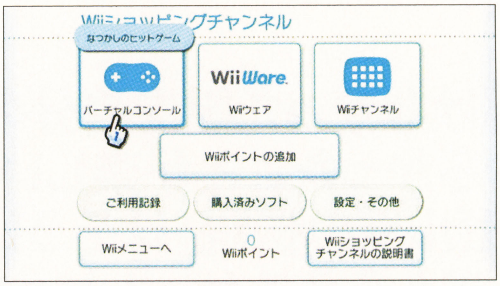


Wiiを自宅のインターネット回線に接続するには、「有線」と「無線」の2通りの方法がある。有線接続の場合は「Wii専用LANアダプタ」を、無線接続の場合は「ニンテンドー Wi-Fiネットワークアダプタ」などの無線機器を準備しよう。詳しい手順や本体設定などは、任天堂公式ホームページの「Wiiをインターネットにつなぐには」を見てみよう。

任天堂公式ホームページ
http://www.nintendo.co.jp/

接続完了!

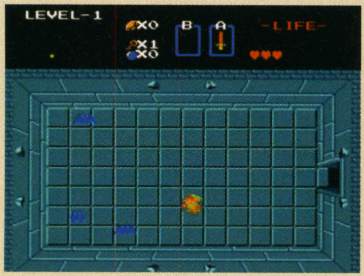
Wiiショッピングチャンネルでゲームをダウンロード



Wiiをインターネットに接続できたら、Wiiメニューの Wiiショッピングチャンネル内にある「バーチャルコンソール」から、遊んでみたいゲームを購入してダウンロードしよう。バーチャルコンソールのゲームを購入するには、「Wiiポイント」が必要になる。Wiiショッピングチャンネルで直接Wiiポイントを購入するか、任天堂商品取扱店と一部のコンビニエンスストアで「ニンテンドープリペイドカード」を購入してWiiポイントを手に入れよう。バーチャルコンソールで遊べるタイトルは、2011年10月の時点で『ゼルダの伝説』シリーズを含めて600タイトル以上用意されている。

バーチャルコンソールで遊べる『ゼルダの伝説』タイトル

ゼルダの伝説



機種●ファミリーコンピュータ
メーカー●任天堂
Wiiポイント●500
配信開始●2006年12月2日

1986年にファミリーコンピュータ ディスクシステム用ソフト第1弾として登場したシリーズ第1作。地上世界とダンジョンを舞台に、少年リンクが大魔王ガノン打倒をめざす。

リンクの冒険



機種●ファミリーコンピュータ
メーカー●任天堂
Wiiポイント●500
配信開始●2007年1月23日

1987年発売。シリーズ唯一の横スクロールのアクション画面を採用した『ゼルダの伝説』第2作。「勇気」のトライフォースを手に入れるため、リンクの新たな冒険が始まる。

ゼルダの伝説 神々のトライフォース



機種●スーパーファミコン
メーカー●任天堂
Wiiポイント●900
配信開始●2006年12月2日

1991年発売。ハイラルの地を舞台に、邪悪の王ガノンの野望を阻止するため、さまざまなアクションやアイテムを使って謎に満ちたフィールドやダンジョンを探索していく。

ゼルダの伝説 時のオカリナ



機種●NINTENDO64
メーカー●任天堂
Wiiポイント●1,200
配信開始●2009年4月7日

1998年発売。3D画面で敵や背景がよりリアルに再現された世界の中、7年の時を超え、コキリ族の少年リンクの大冒険が始まる。個性あふれるキャラクターとの出会いも魅力。

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面

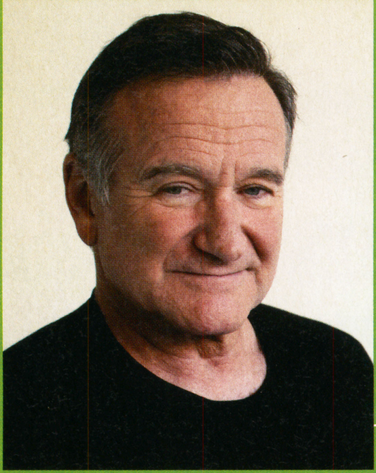


機種●NINTENDO64
メーカー●任天堂
Wiiポイント●1,200
配信開始●2009年4月7日

2000年発売。ハイラルにそっくりな世界・タルミナを舞台に、『ゼルダの伝説 時のオカリナ』の数ヵ月後の物語が描かれる。お面や仮面を使い分けての冒険がユニーク。



©1986-2006 Nintendo ©1987-2007 Nintendo ©1991-2006 Nintendo ©1998-2007 Nintendo ©2000-2009 Nintendo



Photo：AP／アフロ

『ゼルダの伝説』ファンはワールドワイド 俳優ロビン・ウィリアムズをハリウッドで直撃！

国内にとどまらず、世界中に多くのファンを持つ『ゼルダの伝説』シリーズ。とりわけ『ゼルダの伝説』好きとして知られているのが、ハリウッド俳優のロビン・ウィリアムズだ。そこで、米ロサンゼルスで行われた映画の記者会見に現れたロビンを直撃！『ゼルダの伝説』についてコメントしてもらった。

ロビン・ウィリアムズ
Robin Williams

「僕の娘・ゼルダの名前は、ゲームにちなんでつけたんだ。そんな娘とは『ゼルダの伝説』のCMをヨーロッパでやったよ。素晴らしい経験だったね。実は、娘の名前は息子が付けたんだ。妻が妊娠していたとき、息子が『ゼルダの伝説』をプレイしていてね。彼は『父さん、ゼルダって名前はどう?』って言ってきた。そして僕らは、『それは美しい名前だ』って答えたんだ。『ゼルダの伝説』のゲームは本当にラブリーだよ。特にニンテンドーDS版は本当に素晴らしくて、素敵な時間を過ごしたよ。新しいやつもとりわけ素敵だね！」

Text：はせがわいずみ　www.HollywoodNewsWire.net

TVガイド特別編集

ゼルダの伝説 スカイウォードソード ファンブック

■アート・ディレクション
株式会社ウェッジホールディングス
浅井靖子

■デザイン
株式会社ウェッジホールディングス
児山奈津子

佐藤佳代子

株式会社 K design
岸野洋

■特別綴込付録「ピアノアレンジCD」
ピアノアレンジ：藤井香世子
ピアノ演奏：河本芳子
楽譜浄書：株式会社ライトスタッフ

■企画・編集
長瀬正尚

■編集・取材・文
株式会社ウェッジホールディングス
照井一功　山崎裕

■編集協力
早川美奈穂（四ツ葉堂）　荒川陽子

■協力
任天堂株式会社

©2011 Nintendo

TOKYO NEWS MOOK
通巻 262 号

2011 年 12 月 10 日発行

定価 840 円（本体 800 円）

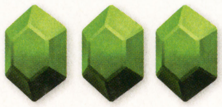
編集人　桑原雄太
発行人　寺村剛

〒104-8415
東京都中央区銀座 7-16-3　日鐵木挽ビル
編集部　03-6367-8013
販売部　03-6367-8095

印刷・製本　大日本印刷株式会社　Printed in Japan

© 株式会社東京ニュース通信社 2011
本書の写真・記事の無断複製・転載・引用を禁じます。
乱丁、落丁本は小社販売部までお送りください。
送料小社負担でお取り替えいたします。





THE LEGEND OF ZELDA Skyward Sword

ゼルダの伝説 スカイウォードソード

戦闘で困ったときの指南書



敵キャラクター編

リンクの前に立ちはだかる敵キャラクターの特徴を紹介。強敵と出会ってしまっても、ここを読めば大丈夫！

アモス

ラネール練石場などに出現するモアイのような敵キャラクター。通常時には剣などでダメージを与えられない。頭の上にある風車に魔法のツボで風を当てると口が開いて、弱点を攻撃できるようになる。2つある弱点は、一撃で破壊できるが、背中側に出るものは突きでないと破壊できない。敵の攻撃方法は体当たりのみ。ジャンプをしながら近づいてくるので間合いに注意しよう。

～ 特徴 ～

- 頭上に風車が付いている
- 行動範囲が狭い
- 弱点は口の中にある



⬆魔法のツボを使って風車を回すと、口が開く仕掛けになっている。動きが止まったら弱点を剣で攻撃しよう。



オクタロック

『ゼルダの伝説』シリーズではおなじみの敵キャラクター。普段は地中に潜っているが、ある程度近づくと顔を出して、石を吐いて攻撃してくる。剣が届く位置まで接近すると地中に身を隠してしまうため、剣による攻撃は不可能だが、盾アタックすれば、相手の攻撃を跳ね返して倒すことが可能だ。移動はできない敵なので、体力が少ないときは走って逃げてしまおう。

～ 特徴 ～

- 普段は地中に隠れている
- 石を吐いて攻撃してくる
- 攻撃は剣や盾で跳ね返せる
- 移動はできない





⬆攻撃に合わせて盾を構えれば、石を跳ね返せる。通常のガードでは、盾の強度が減ってしまうぞ。

グマーム

古の大祭殿に登場するマグマ状の敵キャラクター。通常時にはダメージを与えられない強敵だが、足場を持ち上げるなどして、リンクの移動を助けてくれる場合もある。古の大祭殿内の水分を含んだ不思議な植物をぶつければ、グマームの動きを封じられるようなのだが……。冷やされて固まった状態のグマームは一定時間動けなくなるので、素早く近づいて剣で攻撃しよう。

～ 特徴 ～

- マグマ内を自由に移動する
- リンクの乗った足場を持ち上げる
- 冷やすことで攻撃が可能になる



⬆古の大祭殿の仕掛けに大きく関係している敵キャラクター。倒すと付近のマグマに変化が起こるかも!?



コロッド

空中を移動する厄介な敵。少し離れた場所から直進弾（ミサイル）と飛行型爆弾を使ってリンクに攻撃を仕掛けてくる。弓矢やバクダン花、パチンコではダメージを与えられない。倒すためには、コロッドが発射する直進弾を盾アタックで弾き返す必要がある。跳ね返した直進弾を２発命中させれば破壊できるぞ。飛行型爆弾は、青いラインの方向に斬って破壊しよう。

～ 特徴 ～

- 直進弾と飛行型爆弾で攻撃してくる
- 倒すとたくさんのルピーを落とす



⬆飛行型爆弾は追尾機能があり、一定時間が経過すると爆発する。発射されたら、急いで破壊しよう。



シャコマイト

砂漠に多く生息する大きな貝を背負った敵キャラクター。リンクを発見すると、殻の中に身を隠した状態で、回転しながら突進をしてくる。移動スピードが非常に速いので、ダッシュで逃げるのは難しい。盾アタックを使ってシャコマイトの動きを止めてから、剣で攻撃しよう。突進中は放電（電気属性）をしているので、鉄の盾以外の盾を装備しておく必要があるぞ。

～ 特徴 ～

- 近づくと突進してくる
- 倒すと一定時間、殻が残る
- 壁に激突すると動きを止める
- 時空石の影響で卵になる



⬆盾アタック、もしくは壁などに激突すると動きを止める。殻には効かないが、中身には弓矢も有効だ。



スタルチュラ

天望の神殿などに出現する巨大なクモ。外殻がとても硬く、正面から攻撃してもダメージを与えることができない。倒すためにはお腹の裏にある弱点を攻撃する必要がある。天井からぶら下がっている場合には、横斬り後に突きでダメージを。地面を移動している場合には、下斬りで引っくり返せば、とどめが可能になる。また、弱点に直接弓矢を当てても倒せるぞ。

～ 特徴 ～

- 出現場所にはクモの巣が多い
- お腹の裏に弱点がある



⬆地面を移動しているスタルチュラは糸を吐いて、リンクの動きを封じてくる。抱きつかれる前に振りほどこう。



スタルフォス

2本の剣を武器に、侵入者に襲い掛かってくる部屋を守る番人。リンクの攻撃をガードするが、構えによってガードできる方向は決まっている。スタルフォスの構えに合わせて、斬る方向を変えていこう。盾アタックやバクダン花で両腕を破壊できるが、すぐに再生してしまうので無理に狙う必要はないだろう。物語の中盤以降は複数で登場する場合もあるぞ。

～ 特徴 ～

- 2本の剣でリンクの攻撃をガード
- 構えでガードできる方向が変化する





⬆この構えの場合は左下からの攻撃が有効だ。スタルフォスの構えは一定ではないので、しっかりと確認しよう。

～ 特徴 ～

- 3つの頭を同時に破壊すると倒せる
- 頭を個別に破壊すると再生する
- 目が赤くなると攻撃を仕掛けてくる

スタルヘッド

3つの首と頭を持つ敵キャラクター。3つの頭には高い再生能力があり、個別に破壊してもすぐに復活してしまい、ダメージを与えられない。スタルヘッドを倒すためには、3つの頭を同時に破壊する必要がある。3つの頭が一直線に並んだ瞬間に剣を振れば簡単に倒せるはずだ。破壊された頭の再生直後に、横一列に並ぶことも多いので、そこを狙ってもいいだろう。





⬆スタルヘッドの3つの頭が一直線になるパターンは、横一列、左右斜めの3つ。縦に並ぶことはないぞ。

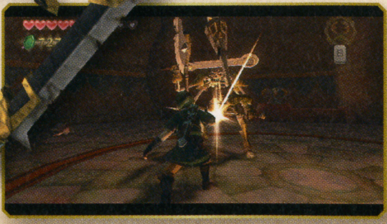
スタルマスター

姿はスタルフォスに似ているが、こちらは4本の腕を利用してリンクに襲いかかってくる。2本腕の状態時に10回斬りつけると、4本の腕に変化し、さらに18回斬りつけると倒せる。スタルフォスと同様に盾アタック、バクダン花で腕を破壊できるが、こちらも一定時間経過後に再生する。攻撃力が非常に高い敵なので、ステップの使い方が重要になってくるぞ。



～ 特徴 ～

- 兜の破壊に成功するとハートが出現
- 戦闘中に2本腕から4本腕に変化する



⬆写真のような構えには、突きが有効。ただし、この構えは攻撃のモーションでもあるので深追いは禁物だ。

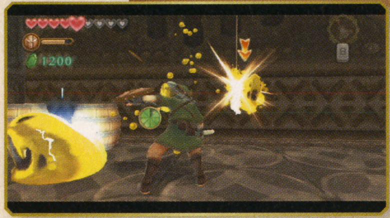
チュチュ系

ぷよぷよとした外見が特徴の敵キャラクターで、さまざまなフィールドに出現する。全部で４色のチュチュ（緑：無属性、赤：炎、黄：電気、青：水中に出現）が存在し、色によって属性が異なっている。分裂と融合をする性質があり、一番小さな状態のチュチュを斬らないと完全に倒すことはできない。横斬りでは再融合、突きは無効化されてしまうので、縦斬りで攻撃しよう。

～ 特徴 ～

・突きではダメージを与えられない
・色によって属性が異なる
・融合と分裂ができる
・バクダン花に弱い





⬆一番危険なのは、電気属性の黄色チュチュ。発光しているときに斬ると、ダメージを受けてしまうぞ。

デクババ

～ 特徴 ～

・丸いものを口の中に入れようとする
・地面と天井両方のタイプが存在する
・茎を切られると大ダメージ





⬆丸い物体が大好物のようで、バクダン花などを口の中に入れようとする。地面に落ちたバクダン花も拾ってしまう。

『ゼルダの伝説』シリーズに何度も登場しているおなじみの植物系モンスター。口が開いている方向に合わせて斬りつけるとダメージを与えられる。丸いものに反応する性質があり、これを利用すればバクダン花で簡単に倒せる。天井に根があるタイプは、茎部分をビートルで切って倒すことも可能だ。体力が高く、口の開く方向が変化するヨツババ（黄色）も存在する。

ドン・ゲラー

砂上船に登場する海賊の親玉。細い通路で戦うため、横へのステップは使えない。倒すためには、こちらの攻撃でのけぞらせて、路地の奥まで数回追い込む必要がある。のけぞり中、追加ダメージを与えると、大きく後方に下がるので、積極的に狙っていこう。攻撃を鉤爪ではじくモーションは、反撃の前兆。後方ステップで回避、もしくは盾アタックで跳ね返そう。

～ 特徴 ～

・狭い通路で一騎打ちを挑んでくる
・通路の端まで追い込むとダメージを与えられる



⬆物語後半には能力がアップしたドン・キラーが登場する。こちらも同じように狭い通路での戦いになる。

ヒドカリ

口から炎を吐く敵キャラクター。リンクを発見後に殻や骨、穴などに逃げ込むタイプと、最初から殻に入っている２つのタイプが存在する。剣による突きなどでもダメージを与えられるが、近づくのは危険なので、遠距離からバクダン花を使って倒したい。骨の中にいるヒドカリには、上方の穴からバクダン花を投げ入れ、殻と穴の中にいる場合には転がして本体を倒そう。

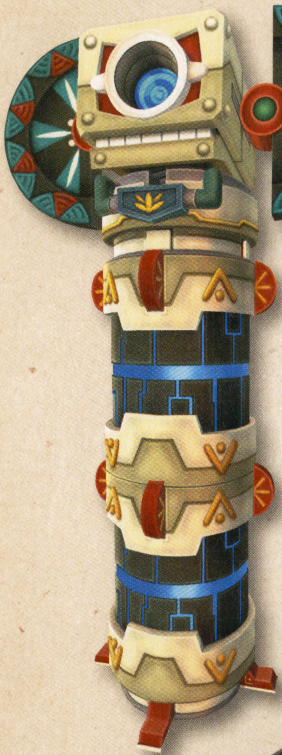
～ 特徴 ～

- リンクを発見すると殻などに逃げ込む
- 逃げ込んだ場所から炎を吐く





⬆ヒドカリは思いがけない場所に潜んでいる場合も。近づかないと存在に気づかないことも多いので厄介だ。

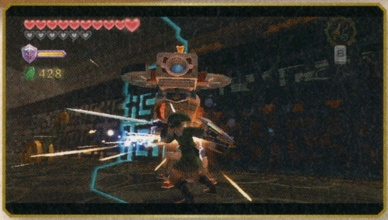


～ 特徴 ～

- リンクを発見するとビームで攻撃を仕掛けてくる
- 固定型タイプと移動するタイプが存在する

ビーモス

大きな柱のような姿の敵キャラクター。リンクを発見するとビームで攻撃を仕掛けてくる。胴体にある切れ目を斬ると、ダルマ落としのように崩れ、弱点である目に攻撃ができるようになる（突きが有効）。ビームを盾アタックで跳ね返すと、ビームを押し返されたビーモスは一定時間動きを止めるので、その間に倒してしまおう。



⬆弱点はレーザーを発射する目の部分。弓矢で遠距離から直接攻撃すれば、一撃で倒すことも可能だ。

ボコブリン系

ゲーム中に最も多く登場する敵キャラクター。バリエーションも多く、属性や攻撃方法が異なる。接近戦が得意なタイプは体力が高く、リンクの攻撃を武器でガードしながら反撃してくる。弓を扱うタイプは体力は少ないものの、遠距離から正確にリンクを狙ってくるため、弓矢の入手前には苦戦するだろう。角笛を持っているボコブリンにムチを使うと角笛を奪うこともできるぞ。



～ 特徴 ～

- 多くのバリエーションが存在する
- 色によって強さが異なる
- 帽子をかぶっているボコブリンは強い



⬆武器を振るモーションは大きいので、盾アタックは狙いやすい。複数との対戦では回転斬りが有効だ。

マグッポ系

色によって呼び名、属性が異なる敵キャラクター。普段は水中、マグマ、流砂などに身を隠しており、リンクが近づくと顔を出して、遠距離攻撃を仕掛けてくる。倒すと必ずハートを落とすので、体力が減少しているときには、ありがたい存在でもある。ハートを拾うのが難しい場所にいる場合が多いので、倒したらすぐにビートルを発射して回収をするクセをつけよう。

～ 特徴 ～

- マグッポ（赤）属性：火
- ミズッポ（青）属性：なし
- ビリッポ（黄）属性：電気
- ヤミッポ（黒）属性：魔





⬆攻撃範囲が広く、弓矢を手に入れるまでは、バクダン花などで倒す必要があるため、かなり厄介な相手だ。

モリブリン

巨大な盾と槍が特徴の強敵。モリブリンが盾を構えているときに正面から盾をダッシュで駆け上がると背後に回れる。モリブリンの木の盾は壊せるが、後方に回り込めなくなるので無理に破壊する必要はない。物語が進むと、破壊が不可能な鉄の盾を持ったモリブリンも登場する。倒したあとも油断は禁物。前方に倒れこむモリブリンに当たるとふっとばされてしまうぞ。

～ 特徴 ～

- 盾をダッシュで駆け上がると後方に回り込める
- 倒れるモリブリンに当たるとふっとばされてしまう





⬆体力が高く、何度も斬りつける必要がある強敵。細い通路で戦う場合は、後方に回り込む動きが必須になる。

リザルフォス系

素早い動きでリンクを翻弄するトカゲのモンスター。火属性のリザルフォスと魔属性のヤミリザルフォスが存在する。どちらも倒すと必ずお宝のトカゲの尻尾を落とすぞ。リザルフォスに横斬りを仕掛けると、写真のような構えになるので、手甲で守られていない方向から斬りつけよう。誤って手甲に攻撃を当ててしまったら、後方ステップで相手のカウンター攻撃を避けよう。

～ 特徴 ～

- とても素早い
- リンクの攻撃を高い確率で避ける
- リンクの攻撃をガード後、反撃をしてくる





⬆このポーズになったら、攻撃を命中させるチャンス。手甲で守られていない部分を狙って剣を振ろう。

BOSS 攻略編

リンクの前に立ちはだかるボスキャラクターは強敵ぞろい。ここではボスの特徴と攻略法を解説するぞ。

魔族長 ギラヒム（第１形態）



フィローネの森の奥にある天望の神殿に登場する最初のボス。瞬間移動を駆使したトリッキーな動きでリンクを大いに困惑させる。どこかコミカルな印象を受ける人物だが、その実力は本物で、リンクの剣撃をいとも簡単に素手で受け止めてしまう。戦闘では剣の振り方と盾の使い方がポイントになるぞ。







STEP.1 キャッチされたら素早く振りほどけ

ギラヒムは右手を前方に出した状態で、ゆっくりとリンクに近づいてくる。こちらから攻撃を仕掛けるときに、剣を振る方向を間違えると、剣をつかまれてしまう。つかまれた状態が続くと剣を奪われてしまうので、素早く振りほどこう。



⬆ギラヒムは奪った剣を投げつけてくる。投げられた剣は、地面に落ちた状態になるので素早く回収しよう。

STEP.2 ギラヒムの手の動きに注目して、攻撃方向を変化させよう

強大な魔力を誇るギラヒムでも、すべての攻撃を受け止められるわけではない。ギラヒムはリンクの剣の位置を察知して右手の位置を変化させているので、逆方向から剣を振るようにしよう。例えば、右下に剣を構え、相手の手の位置が変化したあとで、左上から斬るようにすればダメージを与えられるぞ。



⬆ギラヒムの手の位置を確認して、逆方向から斬りつければ簡単にダメージを与えられる。



⬆一定のダメージを与えると、ギラヒムも剣を手にして攻撃を仕掛けてくるようになるぞ。

STEP.3 ギラヒムの攻撃を盾でシャットアウト！



ギラヒムが黒い剣を持った状態になったら左手に装備した盾の出番だ。剣を構えて突進してくる攻撃に合わせて盾アタックを狙っていこう。盾アタックが成功すると、ギラヒムはのけぞった状態になり、一定時間無防備になるぞ。ギラヒムとの間合いが開くと、ナイフを使って攻撃をしてくる場合もあるが、横方向にステップすれば簡単に避けられる。



⬅後方に瞬間移動されたら、回転斬りを出そう。

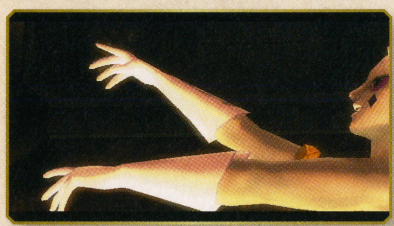
魔族長
ギラヒム（第２形態）







火山の山頂にある古の大祭殿では、ギラヒムとの２度目の対決が待っている。天望の神殿では、人間であるリンクを見下し、余裕を見せていたが、前回の敗北が原因で怒りを隠しきれないようだ。ナイフを使った遠距離攻撃を多用してくるので、盾を装備した状態で戦いに挑もう。



STEP.1 ナイフを避けつつ剣で攻撃しよう！

前半戦は、ナイフを自分の周りに配置した状態で、リンクの攻撃をつかもうとしてくる。戦い方は前回と同じだが、ナイフに攻撃が当たってしまうとギラヒムにダメージを与えられない。ナイフの隙間を狙って剣を振っていこう。



⬆剣をつかまれた状態が続くと、至近距離からナイフの攻撃を受けてしまう。素早く振りほどこう。

STEP.2 今度のギラヒムは二刀流！ガードの合間から攻撃を叩き込もう

ある程度ダメージを与えると、後方に飛び退いたあと、２本の剣を取り出す。ギラヒムが２本の剣を構えているときが攻撃のチャンス。相手の構えを見て、ガードをしていない方向から斬っていこう。ギラヒムの構えは一定ではないので、ガードしている方向をしっかりと見極めて、攻撃する必要があるぞ。



⬆ギラヒムが二刀流になってからが本当の勝負。積極的に攻撃を仕掛けてくるので、ステップを有効に使おう。



⬆ギラヒムの構えに合わせて、攻撃する方向を変化させよう。写真の場合ならば、左下から斬ればOKだ。

STEP.3 空中からの攻撃をかわせ！



ギラヒムがしゃがむようなポーズを見せたら、それは空中から攻撃を仕掛けてくる合図。ジャンプ後に空中で姿を消すので、後方へステップして攻撃を回避しよう。攻撃を回避できれば、ギラヒムの剣が地面に突き刺さった状態になり、一定時間無防備な状態になる。ある程度距離が離れている場合はジャンプ斬りで、間合いが近い場合には回転斬りなどで反撃しよう。



⬅ギラヒムのスキを見逃さずに攻撃していこう。

STEP.4 ナイフによる攻撃は盾があれば怖くない!!

二刀流のギラヒムは、ナイフによる遠距離攻撃を多く使ってくる。天望の神殿で戦ったときと同じように、リンクに向かって真っ直ぐ飛んでくるものに加え、円状にリンクを囲むもの、半円状に頭上を覆う２種類のパターンが加わる。前者のパターンは盾、もしくは回転斬りでナイフを弾き、後者の半円状のパターンは、縦方向の回転斬りで弾くか、横方向へのステップで回避しよう。ナイフは通常のガードで防いでも、盾の耐久度は減らない。弾き返しても有利な状態にはならないので、無理して盾アタックを狙う必要はないぞ。



⬆半円状のナイフは、避けるのがとても難しい。ステップのタイミングを間違えるとダメージを受けてしまうぞ。

魔族長
ギラヒム（第３形態）

ハイラルに平和が訪れたと思われたその時、封印の地にギラヒムが現れる。ゼルダをさらったギラヒムは、時のトビラで過去に戻り、魔王をよみがえらせるというのだ。ギラヒムが行う復活の儀式の阻止、そしてとらわれたゼルダを救出するために、リンクは過去の世界へと向かう。









STEP.1 ボコブリンの大群を蹴散らして、ゼルダのもとへ！

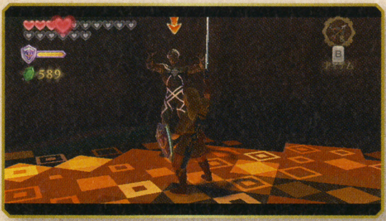
過去の封印の地に入ると、ギラヒムによって召喚されたボコブリンの大群が襲ってくる。すべての敵を倒す必要はないが、チェックポイントでは門番を倒さないと先へ進むことはできない。ギラヒムのいる場所を目指して進んでいこう。



⬆通路の途中には、チェックポイントがある。ここに出現する特定の敵を倒さないと先には進めないぞ。

STEP.2 正体を現したギラヒム！いよいよ決着をつけるとき!!

ボコブリンの大群を蹴散らすと、ギラヒムとの決戦に移行する。ギラヒムは剣で攻撃をすれば足場の端へと追い込める。途中、打撃攻撃を出してくるが、モーションが大きいので、後方へステップすれば簡単に避けられるはずだ。ギラヒムを下の層へ落下させたら、すぐにとどめで追い討ちをしよう。3回命中で次の段階に進むぞ。



⬆端まで追い詰めれば下の層へ落とせる。ギラヒムからは、あまり攻撃を仕掛けてこないので積極的に攻めよう。

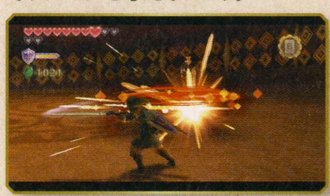


⬆ギラヒムの攻撃はモーションが大きく、回避はそれほど難しくない。前半戦はとにかく手数で圧倒しよう。

STEP.3 胸の弱点を狙って突きで攻撃しよう



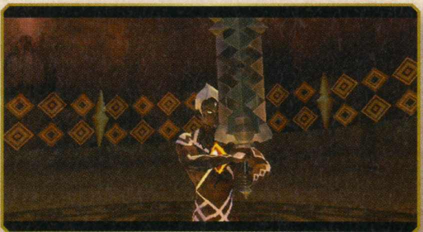
胸に大きなダメージを負ったギラヒムは、剣を手に攻撃を仕掛けてくる。遠距離から放ってくるビームは、リンクの剣で打ち返すことが可能だ。ギラヒムは前に突き出した剣でこちらの攻撃をガードするが、同じ方向から3回攻撃を加えれば剣を弾き飛ばすことができる。そのあとは胸の弱点がガラ空きになるので、突きでダメージを与えていこう。



⬅ビームの弾き返しが成功すれば大チャンス！

STEP.4 宿敵ギラヒムを撃破！最後に待つ結末とは!?

弱点の胸を数回攻撃すると、ギラヒムは巨大な大剣を取り出す。先ほどと同じように、ギラヒムはリンクの攻撃を大剣でガードするので、リンクの攻撃によって生じる大剣の亀裂部分を狙って攻撃を繰り返していこう。大剣に亀裂が入ると、ギラヒムは上下左右に大剣の向きを変えるようになる。亀裂以外に攻撃をヒットさせてしまうと、亀裂が修復されてしまうので注意しよう。亀裂部分に4回連続で攻撃をヒットさせれば、大剣が砕け散ってギラヒムに大きなスキが生まれる。素早く胸に突きを叩き込もう。2回突けば勝利できるぞ。



⬆追い詰められたギラヒムは、大剣を手に最後の勝負を挑んでくる。ここまでくれば勝利は目前だ！

封印されしもの（1回目）

謎の老婆がいる、封印の地に眠る謎の存在。封じていた結界が弱ってしまったために、姿を現したようだ。この世を終わらせる存在とも呼ばれ、神殿へと真っ直ぐに歩を進めていく。封印されしものとの戦闘では、神殿に到達された場合でもゲームオーバーになるぞ。





STEP.1 柔らかい両足の指を攻撃しよう!

リンクが遥かに見上げるほど巨大な怪物。黒い鱗のようなもので覆われた本体はすべての攻撃を跳ね返してしまう。リンクが狙える場所は、弱点でもある足の指だけ。足の指は柔らかいので、数回攻撃すれば破壊できるぞ。



⬆画面左のメーターで、封印されしものの移動した距離が確認できる。一番上に到達されるとゲームオーバーだ。

STEP.2 赤い衝撃波に触れないように攻撃を仕掛けよう

封印されしものの目的は、あくまでも神殿に向かうことなので、リンクに攻撃を仕掛けてくることはない。移動中に踏みつけと、足が地面に着くときに発生する衝撃波に気をつけて、足の指を破壊していこう。ダメージを受けるなどして、下の層に落ちてしまった場合は、上昇する風を利用して封印されしものの前に回り込もう。



⬆足に踏み潰されると、ダメージを受けるが、赤い衝撃波に触れただけでもハートが減ってしまう。

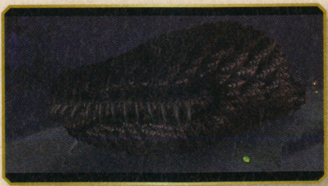


⬆高低差が大きい地形なので、ダメージで下段に落ちる場合も。大きなタイムロスになってしまうぞ。

STEP.3 まずは片足の指をすべて破壊しよう!



封印されしものは、片足の指をすべて破壊されると、足を引きずるようになり、しばらくの間だけ、移動するスピードが遅くなる。他の足の指を狙いやすくなるので、まずは片足を集中的に攻撃するといいだろう。両足の指をすべて破壊すれば封印されしものをダウンさせられる。額部分には封印に使用されていた石柱があるので、急いで頭の方へ移動しよう。



⬅額の石柱を打ち込めば、再び封印ができるはずだ。

STEP.4 封印の石柱を打ち込んで、邪悪な存在を地の底へと送り返そう!

額にある封印の石柱の打ち込みに成功すると、ダメージを与えられる。これを3回繰り返せば、封印されしものを撃退できる。しかし、今のリンクの力では、完全に消滅させることはできないので、もう一度この地に封印をする必要があるようだ。封印の石柱の場所まで移動し、スカイウォードを命中させると、画面上にマークが表示される。ガイドのラインをなぞるようにして剣を振れば、封印が完成するぞ。ただし、この地にいる老婆の話では、今回の封印は長く持たないらしい。近いうちに再戦する必要があるようだ……。



⬆封印されしものの撃退に成功しても、戦いは終わりではない。スカイウォードで封印の石柱に力を与えよう。

封印されしもの（２回目）

再び結界を破って登場する封印されしもの。２回目の戦闘では歩行だけでなく、手を使って壁を登り、神殿への道のりをショートカットしてくる。リンクだけでは神殿への侵入を阻止するのは難しいが、バドが開発したバクダンを投げるマシーンを使えば、足止めが可能だ。









STEP.1 弱点は前回と同様 足の指を破壊しよう

弱点は前回と同様に足の指。８本すべてを破壊すれば、ダウンさせることができる。額の部分にある封印の石柱を打ち込んで、もう一度復活を食い止めよう。手を使って壁を登り始めたら、バドのマシーンでバクダンを命中させよう。



⬆敵が壁を登り始めると、バドが呼び出せるようになり、バクダンを使って攻撃できるようになる。

STEP.2 すべての手の指を破壊して、壁を登れなくしよう！

封印されしものの手の指は、足の指と同じように破壊できる。手の指をすべて破壊すれば壁をよじ登ることができなくなるので、神殿に到達される可能性が低くなる。手の指を破壊する場合には、封印されしものの前方で待ち受けるようにして、縦斬りで攻撃しよう。壁を登ろうとしているときも無防備になるので破壊しやすいぞ。



⬆壁を登ろうとしているときは、封印されしものは無防備な状態になる。バドのバクダンを当てるチャンスだ。

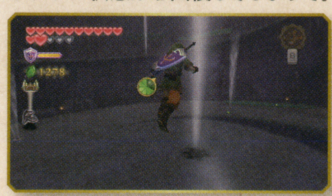


⬆手の指は本数が６本と少なく、足の指に比べると柔らかいため、簡単に破壊できるぞ。

STEP.3 ダウンさせたあとの移動方法が重要だ



足の指をすべて破壊すると、封印されしものはダウンする。しかし、腕が生えたことで通路が塞がれてしまい、頭の付近への移動が困難になっている。封印されしものがダウンした後は上層、もしくは下層に一度移動し、パラショールで上昇が可能な風を利用して、頭側の通路に回り込もう。移動にもたついていると、敵がダウン状態から回復してしまうぞ。



⬅がんばりゲージの残量に注意して、ダッシュしよう。

STEP.4 地面を這うように高速移動する封印されしものを追え！

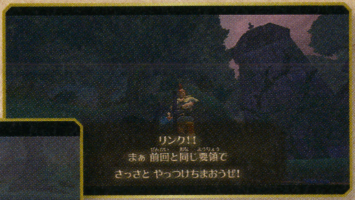
封印されしものの全身が赤くなると、地面を這うような高速移動を開始する。高速移動中はバドのバクダン以外では、動きを止められない。風を利用して、封印されしものよりも早く、上層へ移動しよう。指の再生が終了し、移動を開始すると再び攻撃が可能になるので、足の指を狙って攻撃を仕掛けよう。前回と同様、神殿に到達されるとゲームオーバーになってしまうので、足の指の破壊に手間取るようならば、迷わずにバドを呼び出して、バクダンで足止めをしよう。バクダンは一定時間経過すると、再び発射できるようになるぞ。



⬆高速移動中の封印されしものにぶつかると、リンクはダメージを受け、ハートが減ってしまう。

封印されしもの（3回目）

封印されしものとの対決も今回が3回目。腕に加えて尻尾が生え、なんと空を飛べるようにパワーアップしている。地上を移動するスピードも大幅にアップしている上に、尻尾が邪魔になるので、剣による攻撃がとても難しい。前回の戦闘以上にバドとの連係が重要になってくるぞ。









STEP.1 まずは弱点の足の指を破壊しよう！

まずは、これまでと同じように足の指をすべて破壊する必要があるのだが、敵の移動スピードが早く、とにかく苦労させられる。当然ダッシュを多用することになるので、がんばりの実を拾いながら、効率よく移動する必要があるぞ。



⬆がんばりゲージの残量には、常に気を配る必要がある。がんばりの実を回収しながら、ダッシュしよう。

STEP.2 空を飛ぶ封印されしものは、バドのバクダンで撃ち落とせ！

足の指を破壊して封印の石柱を額に打ち込むと、封印されしものは空を飛んで神殿へ向かおうとする。リンクの攻撃はほとんど当たらなくなってしまうので、バドを呼び出し、バクダンを使って打ち落とそう。バクダンが命中すると、封印されしものは一番下の層まで落下するので、素早く移動して額にある封印の石柱を打ち込もう。

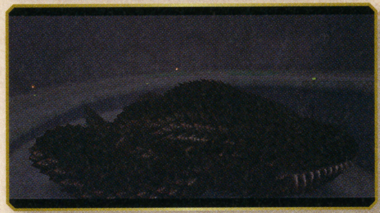


⬆最初のダウンから回復した封印されしものは、頭上に魔方陣のようなものを展開して空を飛ぶ。

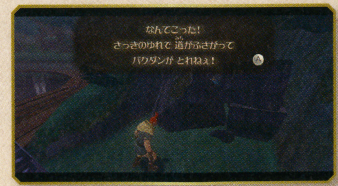


⬆放っておくと、神殿に一気に到達されてしまう。バドのバクダンを命中させて最下層へ撃ち落とそう。

STEP.3 バドの考案した最終手段とは!?



バドのバクダンで、封印されしものを撃ち落すことに成功したリンクだったが、墜落時の衝撃によって壁が崩れてしまい、バドは新しいバクダンの補充が不可能になってしまう。ダウン状態から回復した敵は、再び空を飛び、神殿を目指す。このままでは、神殿への侵入を許すことに……。バドに考えがあるようなので、急いでマシーンのある場所へ移動しよう。



⬅撃ち落した衝撃で、バクダンの補充が不可能に!?

STEP.4 リンク捨て身の攻撃で、封印されしものを撃破せよ!!

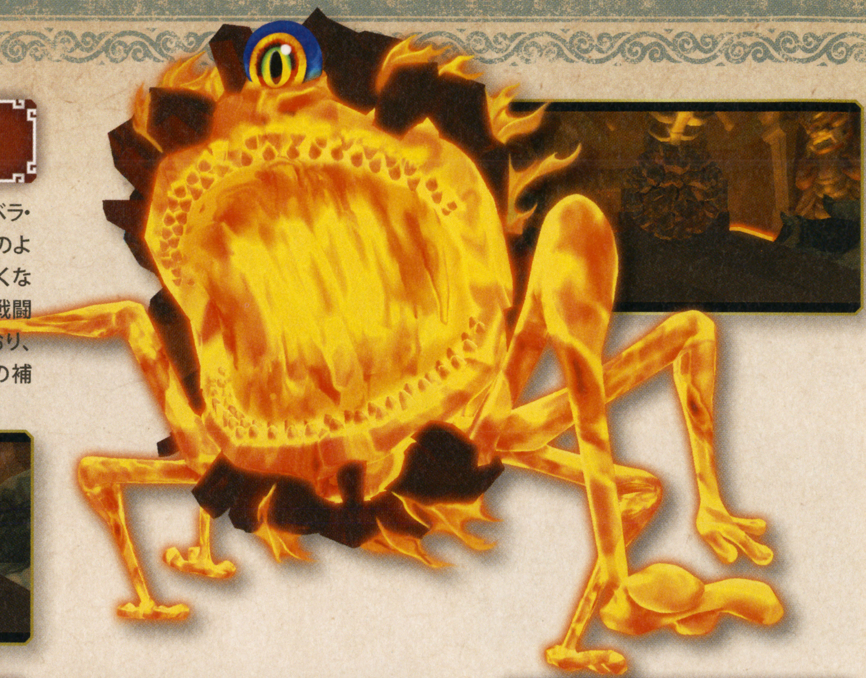
マシーン付近のバドに話しかけると、とんでもない作戦を提案される。なんと、マシーンで直接リンクを封印されしものの頭部に飛ばして、封印の石柱を打ち込めと言うのだ。しかし、他に方法も無いようなので、ここは覚悟を決めて乗り込むより仕方が無い……。マシーンの操作方法はバクダンとまったく同じ。準備が整ったら、頭部を狙ってリンクを発射しよう。ここで外してしまうと、大きなタイムロスになるので、慎重に狙いを定めよう。額の封印の石柱を打ち込めば撃退は成功。最後はこれまでと同じように、スカイウォードで封印をしよう。



⬆バドのマシーンを利用して、封印されしものの頭部へジャンプ！目の前にある封印の石柱を額に打ち込もう！

獄炎大岩
ベラ・ダーマ

大地の神殿でリンクを待ち受ける、ベラ・ダーマは、炎を身にまとった巨大な岩のようなボスキャラクター。突進や炎を吐くなどしてリンクに攻撃を仕掛けてくる。戦闘を行うフィールドは、急な坂になっており、頂上付近では、ハートとバクダン花の補給ができる。





STEP.1 バクダンの使い方が勝利への鍵となる

ベラ・ダーマは、バクダン花を踏みつけたり、命中させると坂の下まで転がり落ちていく。その後、大きく口を開けて吸い込みを開始するのでバクダンを投げ込もう。爆発後は、弱点の目玉が露出するので、接近して斬りつけよう。



⬆炎を吐いた直後、ダウンから回復した直後などには無敵時間がありバクダンによる攻撃が無効化されてしまう。

STEP.2 坂に生えているバクダン花を有効に使おう！

手持ちのバクダン花が不足したら、坂の頂上まで移動して補給をしておこう。ベラ・ダーマは途中にあるバクダン花を踏みつけると坂の下に転がり落ちていくので、ある程度距離を保っておけば安全だ。頂上ではハートもたくさん拾えるので、体力が減ってしまったときも、頂上に移動して回復をするといいだろう。

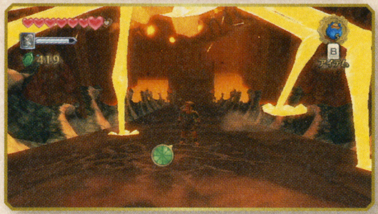


⬆リンクを追いかけている途中でも、バクダン花を踏んだベラ・ダーマは転がり落ちていく。



⬆口が開いた状態のときに、バクダンを投げ入れると勝手に吸い込んで爆発してくれるぞ。

STEP.3 股下をくぐったらころがり攻撃に注意！



弱点の目玉を攻撃し、ある程度ダメージを与えると、ベラ・ダーマの足が伸びて、股下をくぐれるようになる。リンクを追い抜いたあとは、坂の上から転がってくるので、左右どちらかの端で待機し、反対側にダッシュしてやり過ごそう。ベラ・ダーマはリンクの立っている方向に転がってくるので、端にとどまっていると体当たりを食らってしまうぞ。



⬅端で待機しているだけでは避けられないことも。

STEP.4 6回の爆発でベラ・ダーマを丸裸に！

ベラ・ダーマを守っている外壁（岩）は、バクダンを6回飲み込ませることで、すべて破壊できる。もちろん目玉を正確に狙っていれば、すべての外壁を壊さなくても撃破は可能だが、丸裸になった姿を確認してから倒しても遅くはないだろう。弱点の目玉を守るすべを失ったベラ・ダーマを至近距離から連続で斬りつけよう。

バクダンを飲み込んだベラ・ダーマは派手に爆発するが、ダメージを与えられるのは、あくまでも弱点の目玉を斬りつけたときだけ。バクダンだけでは倒せないので誤解しないように。



⬆坂の下から炎を吐いてきたら、左右に移動して避けよう。炎のスピードはそれほど早くないぞ。

千年甲殻蟲
モルドガット





ラネール錬石場に登場するボスで、巨大なサソリのような姿をしている。砂地に潜った状態で、身を守りつつ攻撃を仕掛けてくる強敵。移動スピードも速いので、ステップで攻撃を避けていこう。本体とハサミ部分にある３つの目玉が、モルドガットの弱点になっているぞ。



STEP.1 ハサミ部分にある弱点を集中的に攻撃しよう

ハサミの部分にある目玉（弱点）は、ハサミを閉じた状態ではダメージを与えることができない。ハサミが開いたところを狙って攻撃する必要があるぞ。目玉が赤くなると、必ず攻撃をしてくるので、横、後方のステップで避けよう。



⬆ハサミにつかまってしまったら、急いで振りほどこう。追加攻撃をされると大ダメージを負ってしまうぞ。

STEP.2 モルドガットが地中に潜ったら魔法のツボの出番だ！

ハサミの弱点に一定のダメージを与えるとハサミが破壊できる。両方のハサミを壊すとモルドガットは、地中に潜って地中から尻尾で攻撃を仕掛けてくるようになるぞ。隠れた相手にの探索には魔法のツボが役立つ。地面の砂を吹き飛ばせば、モルドガットも姿を現すはずだ。砂の中から出現する邪魔なプチガットは剣で倒してしまおう。



⬆魔法のツボで砂を吹き飛ばすとプチガットが出てくる場合も。モルドガット探索の邪魔になるので倒しておこう。



⬆地中を自由に動き回るモルドガットの攻撃は非常に厄介。魔法のツボで地中から引きずり出そう。

STEP.3 体当たりと尻尾の攻撃に注意



ハサミを失ったモルドガットは、尻尾や体当たりで攻撃してくるようになる。特に体当たりは回避が難しく、攻撃を受けると大きくハートを減らされてしまうので要注意だ。どちらの攻撃も盾アタックで弾き返せるので、盾の扱いに自信のある人は狙ってもいいだろう。モルドガットの攻撃を弾いたあとは、わずかだがスキが生まれるので、反撃が可能だ。



⬆体当たりを受けるとハートが２個も減ってしまう。

STEP.4 本体にある弱点の目玉には突き攻撃が有効だ！

ハサミにあった目玉と同じように、本体にある目玉もモルドガットの弱点になっている。しかしハサミの弱点とは異なり、突き以外の攻撃でダメージを与えることができない。この段階では頻繁に地中に潜るので、すぐに魔法のツボで砂を吹き飛ばせるように準備しておこう。モルドガットを見失ってしまった場合は、尻尾を出すのを待って、位置を確認しよう。

壁に沿うように置かれているツボからは、ハートが出現する。リンクの体力が減ってしまったときには、ツボを壊してハートを回収しよう。

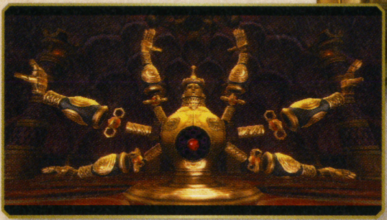


⬆本体にある目玉には、突き以外の攻撃は通用しない。横斬りと縦斬りはもちろん、回転斬りも弾かれてしまう。

魔蝕神器
ダ・イルオーマ

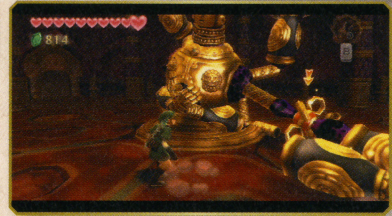
古の大石窟に登場するボス。6本の腕が最大の特徴で、胸にある自分の弱点をガードしながら、リンクに攻撃を仕掛けてくる。腕のつなぎ目部分には関節を結合するための部品があり、ここを特殊なムチで引っ張ると、腕が簡単に外れてしまうという欠点がある。





STEP.1 間合いによって攻撃方法が変化する

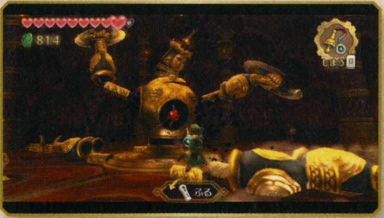
ダ・イルオーマの攻撃方法は、リンクとの間合いによって変化する。間合いが離れていると斧ブーメランを多用し、近距離の場合は、腕を振り下ろす攻撃を使ってくる。腕の振り下ろしを避けると関節部分のジョイント部品があらわになるぞ。



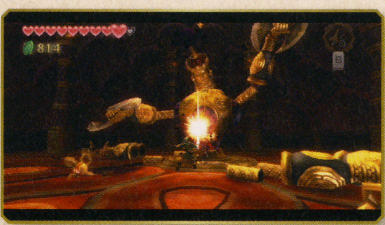
⬆腕を振り下ろす攻撃を空振りさせたあとは、素早くムチを装備して、腕を引っこ抜いてしまおう。

STEP.2 腕を外してしまえば、弱点部分が攻撃可能に！

ダ・イルオーマの近くで横ステップをしていると、腕を振り下ろす攻撃の空振りを誘いやすい。ムチで腕を4本引き抜くと、胸にある赤い弱点が攻撃可能になるので、剣で直接斬りつけよう。弱点を何度か攻撃すると、壊れた腕が復元するが、同じようにムチを使って引っ張れば、再び弱点を狙うことができるぞ。

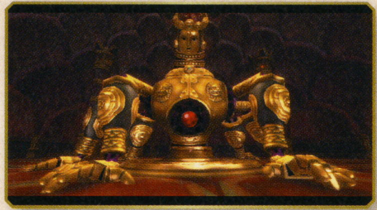


⬆Z注目を使ってムチを振れば、簡単に腕を外すことができる。弱点があらわになったら、連続して斬りつけよう。



⬆地面に落ちている腕が移動の妨げになる場合もあるので、横方向へのステップを出すときには注意しよう。

STEP.3 パワーアップ後は攻撃がより多彩に！



弱点部分に一定のダメージを与えると、形態が変化。足が出現し、弱点部分もカバーされる。ときおり召喚されるくされボコブリンは、体力が高く手強い相手ではあるが、ダ・イルオーマの攻撃も受けてしまうため、ある程度放っておいても勝手に消滅してくれる。3本の腕で繰り出される大剣攻撃を避ければ、前半戦と同じように腕を外すことができるぞ。



⬅胸の弱点は金具のようなものでガードされている。

STEP.4 ダ・イルオーマの武器を利用して反撃開始!!

ダ・イルオーマの腕を取り外すと、持っていた大剣も一緒に地面に落ちる。この大剣はリンクも拾うことが可能で、自分の剣と同じように攻撃に使用できる。6本の腕を引き抜いておくと、反撃される可能性が少なくなるので、安全に大剣を拾えるぞ。大剣を拾ったあとは、足を狙ってダ・イルオーマの動きを止め、横斬りで弱点を守っているガードを破壊してしまおう。

大剣を使えば部屋の柱を壊すこともできる。柱を壊すとハートが出てくるので、体力を回復したいときには、優先して柱を壊していこう。



⬆大剣を拾ったら、まずは足を狙って破壊しよう。大剣による攻撃ならば、残っている腕と胸のガードも破壊できるぞ。

古代海獣
ダイダゴス

砂上船に登場する一つ目の巨大な怪物。イカやタコの足のような複数の触手を持っており、触手には再生能力も備わっている。髪の毛のように見えるものも口のついた蛇のような触手である。船上で繰り広げられるダイダゴス戦では、スカイウォードの使い方がポイントになるぞ。





STEP.1 船内に出現した触手の正体は!?

船内に出現した謎の触手をスカイウォードで斬りながら、まずは甲板を目指そう。転がってくるタルなどのトラップを避けつつ甲板に出ると、ダイダゴスがその不気味な正体を現す。まずは甲板下から出現する触手を斬っていこう。



⬆触手はスカイウォードでないと斬ることができない。常にスカイウォードが出せるように構えておこう。

STEP.2 本体が現れたら攻撃のチャンス！弱点の目に矢を射るのだ

甲板の下から突き上げてくる触手をスカイウォードで4本斬ることに成功すると、ダイダゴス本体が姿を現す。触手を振り下ろしてくる攻撃を回避、もしくはスカイウォードで斬ったあとに、弱点である目玉に矢を撃ち込もう。矢が目玉に命中するとダイダゴスはダウン状態になり、目玉に直接攻撃ができるようになるぞ。

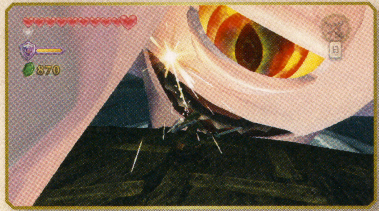


⬆振り下ろされた触手を横方向へのステップで回避。素早く弓矢を装備して弱点の目玉を狙おう。



⬆目玉を狙えるチャンスはとても短い。矢を外してしまった場合は、すぐに装備を解除して逃げる準備を整えよう。

STEP.3 弓矢の命中後は直接攻撃するチャンス！



ダイダゴスの目玉に直接攻撃を何度か命中させると、戦いは後半戦に突入する。ダメージを受けたダイダゴスが甲板を破壊し始めたら、後半戦スタートの合図だ。写真の位置に出現する箱の足場を利用して、上の甲板へ移動しよう。上の甲板からは大量のタルが転がってくるので、タルにぶつからないように、しっかりと確認をしてから壁を登るようにしたい。



⬅箱の足場を利用して、上の甲板に移動しよう。

STEP.4 次々に襲ってくる触手を斬って斬って斬りまくれ！

上の甲板に移動すると、ダイダゴスが髪の毛のような触手を使って、攻撃を仕掛けてくる。口のついた細い触手は通常の剣でも斬れるので、とにかく斬りまくろう。触手の攻撃が一段落したら反撃のチャンス！　弓矢を装備して、弱点の目玉に矢を撃ち込もう。矢が命中すれば、前半戦と同じようにダウン状態になり、剣による直接攻撃が可能になるぞ。ダイダゴスがダウン状態から回復すると、再び口のついた触手で攻撃を開始する。攻撃パターンは一緒なので、先ほどと同じように攻撃してダメージを与えていこう。



⬆触手を斬ると矢が出現する場合がある。ダイダゴス戦では必須のアイテムになるので回収しておこう。

巨眼寄生種
パラスパラス





空の大精霊ナリシャが正気を失っていたのは、体内に寄生したパラスパラスが原因だった。ナリシャは常に空中を移動しているため、パラスパラスを倒すためには、ロフトバードに乗った状態で戦う必要がある。スピンアタックを駆使して、すべての胴寄生体を倒そう。



STEP.1 ロフトバードを自在に操れ！

ナリシャに寄生している胴寄生体にスピンアタックを決めるのは困難。弓でも破壊は可能だが、ロフトバードに乗った状態ではアイテムは使用できず、陸地から狙うのは現実的ではない。根気よくスピンアタックを繰り返していこう。



⬆ナリシャに寄生している胴寄生体を破壊する一番のコツは、ロフトバードの操作に慣れることだ。

STEP.2 一番手強いのは、ナリシャの尻尾！？

パラスパラス戦でもっとも厄介な敵は、胴寄生体でもパラスパラス本体でもなく、ナリシャの尻尾だ。相手も移動しているため、後方から追いかけるようにスピンアタックを仕掛ける場面が増えるのだが、上下に大きく揺れている尻尾に邪魔をされてダメージを負うことが珍しくない。ハートが大きく減少したら、島に戻って回復を行おう。



⬆真後ろからよりも、横方向からスピンアタックをした方が、胴寄生体は破壊しやすい。

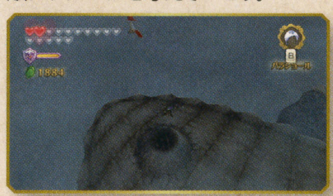


⬆後方からナリシャを追いかけていると、尻尾に激突してしまうことが多い。ハートの残量には常に気を配ろう。

STEP.3 ナリシャの背中で最終対決



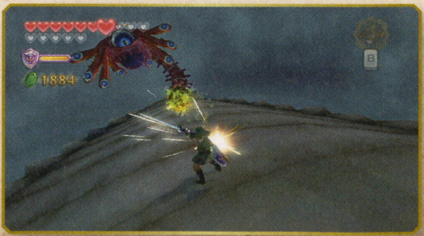
すべての胴寄生体を破壊すると、ナリシャの背中、甲羅のような部分からパラスパラスが顔を出す。甲羅部分には着地できるようになっているので、ロフトバードで接近して、ダイビングをしよう。パラスパラスの弱点は、耳のような部位と大きな目玉の3カ所。パラスパラスが吐く弾を剣で打ち返して、耳の部位、目玉の順にダメージを与えていこう。



⬅ダイビングの着地に失敗してもダメージは受けない。

STEP.4 剣の振り方で弾を跳ね返す角度を調整しよう！

パラスパラスの吐く弾を剣で打ち返してダメージを与えるのが基本戦法。最初に両耳部位に命中させ、最後に目玉に命中させると、ダウン状態になり、剣による直接攻撃が可能になる。耳部位が再生しなくなると、パラスパラスの行動パターンが変化し、弾を吐いたあとはランダムに左右に首を振るようになる（まれに首を振らないパターンもある）。敵の動きに合わせて、剣を振る方向を変えれば、問題なく弾を当てられるはずだ。弾を6発程度ぶつけると、パラスパラスは消滅し、大精霊であるナリシャが正気を取り戻す。



⬆パラスパラスの吐く弾は、剣の振り方で飛ぶ角度が変化する。相手の動き合わせて、剣の振り方を変えていこう。

終焉の者

封印されしものの真の姿。ギラヒムの儀式によって復活し、ゼルダの体内から女神の力を吸い取ることで、完全復活を果たす。終焉の者が待っている最終決戦の地に移動すると、戦闘が終了するまで戻ることはできない。ダメージの回復と、セーブをしてから決戦の地に赴こう。





STEP.1 鉄壁のガードを剣撃で打ち破れ！

終焉の者の反応スピードは非常に速く、リンクの攻撃は高確率でガードされてしまう。スピードにはスピードで対抗するしかないので、左横斬り→右横斬り→縦斬りといった感じで、連続で剣による攻撃を叩き込んでいこう。



⬆ガードされてもあきらめずに連続して攻撃を仕掛けよう。攻撃がヒットしたら、終焉の者の反撃に注意すること。

STEP.2 終焉の者をダウンさせたら、戦いは後半戦に突入する

前半戦は、剣による攻撃とステップの回避を組み合わせた攻防になる。盾での防御も可能だが、盾アタックの恩恵が少ないので、ステップを多めに使ったほうがいいだろう。攻撃するときに注意したいのは、スピードを重視するあまり、適当に剣を振りすぎないこと。こちらの攻撃を受けながら反撃される場合もあるので注意しよう。



⬆攻撃がヒットすると、のけぞった状態になる。のけぞりから復帰するまでは無敵状態になっているぞ。

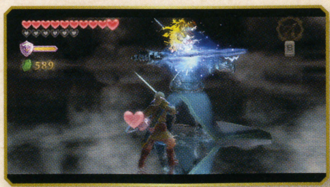


⬆一定のダメージを受けてダウンした終焉の者は、回復後に雷の力を使った攻撃を仕掛けてくるようになる。

STEP.3 電気属性のガードを崩す方法とは？



雷の力を剣に宿した終焉の者は、突進攻撃や、飛び道具による攻撃を頻繁に仕掛けてくる。これらの攻撃には盾アタックが通用せず、しかも、攻撃をガードをされてしまうと、電気属性のダメージを負ってしまうため、こちらからうかつに手出しはできない。スカイウォードのように、相手の剣に触れずにダメージを与えられる攻撃方法があればいいのだが……。



⬅通常の攻撃ではまったく歯が立たない。

STEP.4 スカイウォードに代わる力を手に入れろ！

攻撃も防御もできない八方ふさがりの状況を打開するには、終焉の者と同等の力を手に入れる必要がある。決戦の地で利用できそうなものは、頻繁に発生する落雷ぐらいだが？　ここでははっきりとした答えは明記しないが、落雷とスカイウォードを組み合わせることで、終焉の者に対抗できる手段が見つかるはず。終焉の者にとどめを刺せば、ハイラルに平和が戻り、長かったリンクの冒険も終了する。噂ではエンディングを迎えたあとに、さらなる厳しい冒険が用意されているらしいのだが……。その全貌は自分の目で確かめてほしい。



⬆雷の力を剣に宿せれば、スカイウォードのような使い方が可能なはず。落雷が頻繁に発生するこの場所ならば……。





ネタバレ注意 ネタバレ注意 ネタバレ注意 ネタバレ注意 ネタバレ注意 ネタバレ注意

ダウジングの結果、この小冊子には戦いに関する有効な情報が載っている可能性 95%。
ボス戦の攻略法を必要としない人は、読まないことを提案します。

ネタバレ注意 ネタバレ注意 ネタバレ注意 ネタバレ注意 ネタバレ注意 ネタバレ注意

TV ガイド特別編集 『ゼルダの伝説 スカイウォードソード』ファンブック 特別綴込付録
©2011 Nintendo

ニンテンドーTシャツコレクションシリーズ
THE KING OF GAMES

Legend of Zelda COLLECTION



NP0007G ゼルダカレッジパーカー ¥11800

NP0001B KOGパーカー・レジェンドオブゼルダ ¥9500

NT0014B
ランダムゼルダ
¥6090



前後のプリントをランダムでプリントされた他の人と一緒じゃイヤな人に。

NTP0068B
KOG1POIN-T・ゼルダの伝説
¥6000



ゼルダの伝説のエンディングシーンでゼルダ姫とリンクがトライフォースを掲げる姿をクロスステッチで仕上げました。

NT0040G
レジェンドオブゼルダ
¥4800



NT0040W
レジェンドオブゼルダ
¥4800



歴代リンクが装備していた盾、ツタが絡みつくマスターソードをエンブレム調に配置しております。

NT0070W-1
ハイラルファンタジー・ゼルダカレッジ -1
¥4900



NT0070Na-2
ハイラルファンタジー・ゼルダカレッジ -2
¥4900



NT0070N-3
ハイラルファンタジー・ゼルダカレッジ -3
¥4900



NT0070BG-4
ハイラルファンタジー・ゼルダカレッジ -4
¥4900



NT0070G-5
ハイラルファンタジー・ゼルダカレッジ -5
¥4900
メンバーシップページ限定カラー



ゼルダの伝説のゲーム上に出てくるシーンをカレッジモチーフを下敷きにキャラやアイテムを配置しています。

© Nintendo

任天堂正規ライセンスを取得し、任天堂ゲームをモチーフにしたTシャツやパーカーをメインにしたアパレル販売する WEB SHOP

エディットモード　ザ キングオブゲームズ

〒600-8427　京都市下京区松原通室町東入ル玉津島町 298 2F
TEL/FAX 075-352-6078

http://www.the-king-of-games.com/



定価840円 本体800円
雑誌64843-63

©株式会社東京ニュース通信社2011
大日本印刷株式会社・印刷
2011年12月10日発行

ISBN978-4-86336-183-6
C9476 ¥800E

TVガイド

特別編集

『ゼルダの伝説 スカイウォードソード』ファンブック

㈱東京ニュース通信社

TOKYO NEWS MOOK

THE LEGEND OF
ZELDA
SKYWARD SWORD

ゼルダの伝説 スカイウォードソード

COMPACT disc DIGITAL AUDIO

NOT FOR SALE

ゼルダの伝説 スカイウォードソード

ピアノアレンジCD

1. 女神の詩 2. スカイロフト 3. 妖精の泉

TVガイド特別編集
『ゼルダの伝説 スカイウォードソード』ファンブック
特別綴込付録

©2011 Nintendo